

192
страницы

№4 1997

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

WAR GODS
все удары

SHIVERS 2
прохождение

ION Storm:
Новые проекты
Джона Ромеро

BLOOD vs.
SHADOW WARRIOR
РОССИЙСКИЕ ИГРЫ:
быть или не быть?

THE PRICE OF LOYALTY
прохождение
кампаний

руководство по
MAGIC: THE GATHERING
Игровой мир на
INTERNET

а также
DUNGEON KEEPER,
CARMAGEDDON,
X-COM 3, ECSTATIC 2,
PERFECT WEAPON,
REDNECK RAMPAGE
(все карты),
EXTREME ASSAULT,
TOMB RAIDER 2,
SIMCITY 3000, PREY

НОВОСТИ, КОМИКС
CHEATS & HINTS
ВИКТОРИНА И КРОССВОРД



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

**Русский
Тиль**

Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 526.
Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.
E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗАГАДОЧНУЮ СТРАНУ ИТР!

Компьютеры, мультимедиа, игры, обучающие программы



СОДЕРЖАНИЕ

1 - 160

NEWS

Новости 2

Аниграф '97

- Игровой городок на Аниграфе '97 6
- Аниграф: Взгляд со стороны 7
- Интернет-кафе на Аниграфе '97 8
- Князь 8
- Всеслав Чародей 10
- Архипелаг 12
- Одиссей 14
- Allgram-Апокрыфа 15

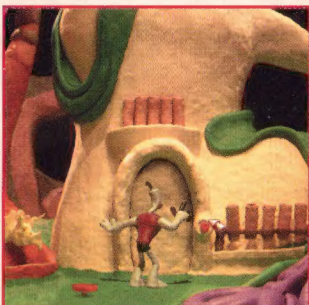
PREVIEW

- EarthSiege 3: Future Wars 16
- Heavy Gear 18
- Man of War 20
- Outpost 2: Divided Destiny 22
- Third Domain 23
- Galactic Conquest: Portal Succession 24
- Constructor 24
- Black Dahlia 25
- Flight Unlimited II 26
- Omikron 26
- Tone Rebellion 27
- WarHeads 28
- Star Trek: First Contact 28
- Close Combat 2 29
- Новые гексагональные проекты SSI 30
- Sid Meier's Gettysburg 33
- The Secret of the Black Onyx 34
- Jazz Jackrabbit 2 35
- Sin 36
- Forsaken 36
- Halls of the Dead: Faery Tale Adventure p.II 37
- Rising Lands 38
- Guardians: Agents of Justice 38
- Might and Magic 6 39
- Total Drivin' 40
- Wreckin Crew 40
- Motor Mash 41
- Waterworld: The Quest for Dry Land 41
- Prey 42

MAX.VIEW

- Игровой мир на Интернет 48
- Creditcard Generators 53
- Встретимся в ином мире 54
- Сокращения и Смайлики 56
- Game Wizard 60
- ION Storm 62

3Dfx — мифы и реальность, а также прошлое, настоящее и будущее графических карт 66



Платформенные эмуляторы

REVIEW

- 70 Perfect Weapon
- 72 S.C.A.R.A.B.
- 74 Outlaws
- 79 Callahan's Crosstime Saloon
- 80 Blood vs. Shadow Warrior
- 84 Redneck Rampage
- 89 Comanche 3
- 91 Reloaded
- 92 X-Wing vs. TIE Fighter
- 94 Ecstatica 2
- 96 Age of Empires
- 100 Ark of Time
- 102 Imperium Galactica: The Universe Is Yours...If You Can Handle It
- 105 Sandwarriors: The Battle for the Sun Throne
- 106 Enemy Nations
- 110 The Need for Speed 2
- 112 Independence Day
- 113 Test Drive Off-Road
- 114 TigerShark
- 116 Theme Hospital
- 118 F/A-18 Hornet 3.0
- 120 Banzai Bug
- 122 Time Warriors
- 123 Pandemonium
- 124 Extreme Assault

GUIDES & SOLUTION

- 126 The City of Lost Children
- 130 The Neverhood Chronicles
- 133 Magic: The Gathering (Microprose)

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

137 - 143

GAMER'S ZONE

- 144 Создатели Чудовищ, рассказ
- 148 Borlogs, комикс
- 152 Make Some Noise!
Выбор музыкального сопровождения к играм
- 153 Юмор
- 155 Почта

- 157 Кроссворд и Викторина
- 160 Анкета и информация о подписке

BONUS PACK >>> 161 - 192

Архипелаг	12	Dungeon Keeper	165	Motor Mash	41	Test Drive Off-Road	113
Всеслав Чародей	10	EarthSiege 3: Future Wars	16	Omikron	26	Tomb Raider 2	162
Князь	8	Ecstatica 2	94	Outlaws	74	The Ardennes Offensive	32
Одиссей	14	Enemy Nations	106	Outpost 2: Divided Destiny	22	The City of Lost Children	126
		Extreme Assault	124	Pacific General	31	The Need for Speed 2	110
		F/A-18 Hornet 3.0	118	Pandemonium	123	The Neverhood Chronicles	130
		Flight Unlimited II	26	Panzer General II	30	The Secret of the Black Onyx	34
		Forsaken	36	Perfect Weapon	70	Theme Hospital	116
		Galactic Conquest: Portal Succession	24	Prey	42	Third Domain	23
		Gubble	190	Professional Underground League of Pain	173	TigerShark	114
		Guardians: Agents of Justice	38	Redneck Rampage	84	Time Warriors	122
		Halls of the Dead: Faery Tale Adventure II	37	Reloaded	91	Tone Rebellion	27
		Heavy Gear	18	Rising Lands	38	Total Drivin'	40
		Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty	179	S.C.A.R.A.B.	72	Warcraft Adventures: Lord of the Clans	164
		Imperium Galactica	102	Sandwarriors	105	War Gods	170
		Independence Day	112	Shadow Warrior	80	WarHeads	28
		Jazz Jackrabbit 2	35	Shivers 2 — Harvest of Souls	183	Waterworld: The Quest for Dry Land	41
		Magic: The Gathering (Microprose)	133	Sid Meier's Gettysburg	33	Wreckin Crew	40
		Man of War	20	SimCity 3000	163	X-Com Apocalypse	176
		Might and Magic 6	39	Sin	36	X-Wing vs. TIE Fighter	92
		Moto Racer	174	Star Trek: First Contact	28		

Навигатор Игрового Мира

Учредитель ООО "Библион"

Главный редактор

Денис Давыдов
(он же Иван Самойлов)

Коммерческие директора

Сергей Журавский, Али Даутов

Редакторы

Игорь Бойко
Александр Колосков
Андрей Шевченко
Дмитрий Герцев
Игорь Власов

Дизайн и верстка

Тимофей Богомолов
Александр Метельков

Маркетинг

Владислав Кайдаков

Реклама

Катерина Белова

Распространение

Алексей Бойко (Украина)
Яков Гончаренко (регионы
России)

Тел. (095)190-9768

Москва, 123182, а/я 2

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2: 5020/863.17

Журнал зарегистрирован в
Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA,
Вильнюс
Тираж 20 000 экз.

**Редакция благодарит всех, кто
оказал помощь в
осуществлении проекта.**

(с) ООО "Библион", 1997

При перепечатке ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна

Расценки на размещение рекламы

1 полоса	2000\$
1/2 полосы	1000 \$
1/4 полосы	500\$
1/8 полосы	250\$
2,3,4 страницы обложки ..	3000\$

Все цены указаны с учетом НДС.
Оплата в рублях по курсу ММВБ.
Стоимость размещения рекламы
не включает в себя стоимость
изготовления макета.
Действует гибкая система скидок.

Принимается также реклама в
издание "Компьютерные игры".

Требования к готовым макетам:
1. QuarkXpress, с приложением
использованных PostScript
шрифтов.
2. CorelDraw! : все шрифты в
кривых, не более 1000 узлов в
кривой.
3. Растровые изображения в
форматах TIFF, EPS с preview 8bit,
разрешение 300 dpi, CMYK color.

Телефоны для деловых
предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917, 393-
5065

Редакция сообщает об изменении
E-mail адреса автора статьи
"Adult Chat" во втором номере
"Навигатора" Дэвида Хаммела
(David Hummell) –
worddink@worldnet.att.net

Текстовая ролевая игра - лидер по популярности в Internet

Как вы думаете, какая из ролевых игр занимает первое место по популярности в Интернет в соответствии с авторитетным мнением PC Game Charts? Только не нужно твердить Quake! Quake! Quake! Так вот – лидирует полностью текстовая RPG под названием ANCIENT DOMAINS OF MYSTERY, более подробную информацию о которой можно получить по адресу: <http://members.aol.com/ADOMDev/index.html>.

Что же делает эту игру столь популярной? Прежде всего – ее сложность, которая превосходит все, что нам встречалось до сих пор в коммерческих играх. В ADOM существует огромный выбор рас и классов, что позволяет создавать множество комбинаций при генерации персонажей. Чтобы выжить в игровой среде Drakalor Chain, игрокам нужно тщательно учитывать как сильные, так и слабые стороны их героев. Если обычные RPG предлагают не более десяти уровней для прохождения, то в ADOM их свыше 50, причем некоторые из них создаются для каждой игры заново.

В настоящее время создатель ADOM Томас Бискап (Thomas Biskup) выпустил очередную версию игры – 0.9.9 Gamma 4. Это последняя из бета-версий перед финальным релизом 1.0. Мы приведем только несколько особенностей, которые присутствуют в последнем релизе:

- влияние погодных условий;
- знамения в зависимости от сочетания созвездий;
- альтернативное окончание;
- усовершенствованная система магии для монстров;
- усовершенствованная система умений персонажа;
- дополнительные сервисные функции (например, прекращение режима передвижения при появлении монстра);
- изменение способностей некромансеров, которые получили возможность управлять своими слугами;
- возможность командовать компаньонами.

Системные требования: 386DX, DOS.

Игра доступна для свободного скачивания с FTP сервера crescent.dartmouth.edu (каталог – /adom). Сообщения по ней регулярно выставляются в группу новостей rec.games.rogue-like.announce.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

- Фирма "Логос-М" тел. 200-2374
- Фирма "Глобус" тел. 240-7405
- Фирма "Возрождение" тел. 915-5764
- Фирма "Метропресс" тел. 270-0703
- Фирма "Метрополитено-вец" тел. 277-8352
- ИТ-Агентство тел. 208-8239
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Киоски фирмы "Пресса для всех"
- Фирма "Метропресс" г. Санкт-Петербург тел. (812) 316-5849
- Фирма "Диалект" г. Санкт-Петербург
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "ElectroTECH Multimedia" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т д.87/1
- Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т д.44
- Московский компьютерный центр "Computer Land" Кутузовский пр-т д.8

3DO продает остатки производства видеоприставок

В конце апреля компания 3DO объявила о продаже остатков производства видеоприставок корейской компании Samsung Electronics Co. Ltd.



Сумма сделки, которая все еще нуждается в одобрении соответствующих правительственных кругов, составляет 20 миллионов долларов США. Избавившись от приставочного бизнеса, 3DO становится компанией, занимающейся исключительно разработкой программного обеспечения.

В свою очередь Samsung создает в США новую дочернюю компанию по производству полупроводниковых компонент и мультимедийных систем. 75 служащим 3DO предложены должности в создаваемой фирме.

Трип Хокинс (Trip Hawkins), который является основателем компании Electronic Arts, возглавит руководство 3DO, заняв сразу три поста – Председателя, CEO и Президента. Хью Мартин (Hugh Martin), который в настоящее время является Президентом и COO компании 3DO, после передачи производ-

ва видеоприставок сохранит за собой лишь место в составе совета директоров 3DO.

Duke Nukem Forever - анонс с сюрпризом

Игроки планеты озадачены. Скотт Миллер (Scott Miller), президент компании Apogee объявил, что следующий крупный совместный проект альянса Apogee-3D Realms - Duke Nukem Forever будет сделан на основе "чужого" игрового движка фирмы id Software с использованием идей, которые id Software планирует воплотить в Quake 2. Выход Duke Nukem Forever запланирован на первый квартал следующего года. На этот раз события будут развиваться на фоне Лас Вегаса, что по замыслу разработчиков наилучшим образом позволит подчеркнуть особенности характера Дюка. Сценарием предусмотрены уровни с дамбой Гувера и легендарной лабораторией Area 51.

Среди противников героя появится возрожденный из небытия монстр из самого первого Duke Nukem с боковым скроллингом. Создатели игры предполагают сделать из него действительно мощного оппонента, наподобие Darth Vader в Звездных Войнах.

Кстати, кроме Apogee-3D Realms технологию Quake собираются применить в новых разработках такие киты игрового бизнеса, как ION Storm (проект Daikatana, руководит командой John Romero) и Raven (проект Hexen II).

Video Reality - революционер среди игровых движков

В середине мая компания SouthPeak Interactive представила Video Reality, новую технологию которая призвана коренным образом изменить "то, как игроки смотрят на игры". Video Reality - революционный процесс, который позволяет органично интегрировать снятый с помощью стандартной киношной техники видеоматериал в игровую среду. В результате возникает атмосфера, которая сочетает богатство художественной съемки с интерактивностью игрового мира.

Первой игрой, созданной с применением новой технологии, станет психологический триллер Temujin: The Capricorn Collection, выпуск которого запланирован на сентябрь этого года. "У играющего будет такое ощущение, будто его взяли за уши и затащили вовнутрь игры", - утверждает Армистед Сап (Armistead Sapp), президент SouthPeak Interactive. - "Во время игры вам покажется, что вы принимаете участие в чем-то реальном, что вы можете протянуть руку в глубь монитора и коснуться интересующего вас предмета".

В играх с применением технологии Video Reality игрок волен наслаждаться обзором в 360 градусов, при этом снимаются какие-либо ограничения на перемещение внутри игрового мира. Наиболее сильное отличие с играми предыдущего поколения ощущается при попадании в интегриро-

ванную видеовставку, где буквально стирается различие между видеокдрами и компьютерной графикой.

Для того, чтобы поиграть в игры, созданные с помощью Video Reality, вам понадобится Pentium и Windows '95.

Увековечивание Лары продолжается

Пока еще мало что известно о том, что по мотивам компьютерного хита Tomb Raider будет снят фильм. Еще меньше известно о той, которая сыграет роль героини. Среди претенденток достаточно громких имен - Lucy Lawless, Elizabeth Hurley, Uma Thurman, Sandra Bullock, Michelle Kahn, Julia Louise Dreyfuss и Drew Barrymore.

Не обошли вниманием стреляющую грацию и воротили от музыки. В конце апреля музыканты группы U2 обратились к разработчикам из Core Design с просьбой предоставить им ролики с Ларой in action. 25 апреля их четырнадцатимесячное турне PopMart началось грандиозным концертом в Лас Вегасе, во время которого тысячи меломанов имели удовольствие наблюдать Лару на гигантском видеозэкране площадью 7000 квадратных футов.

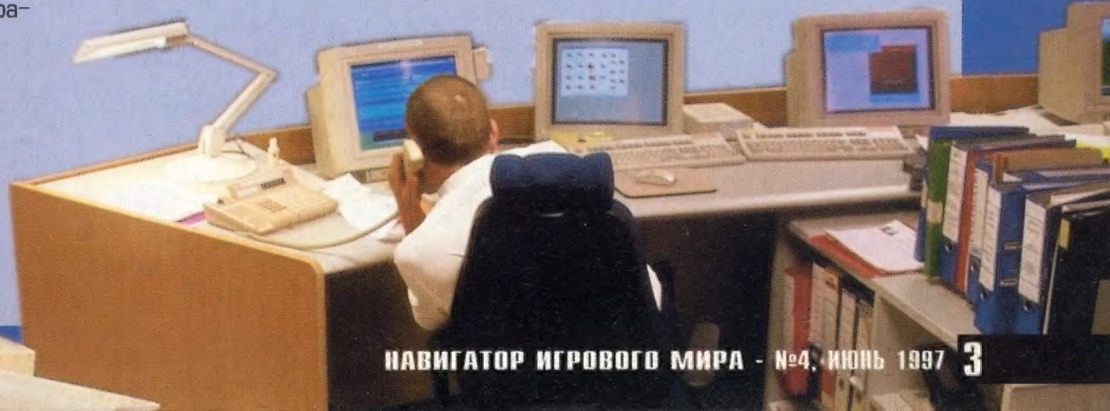
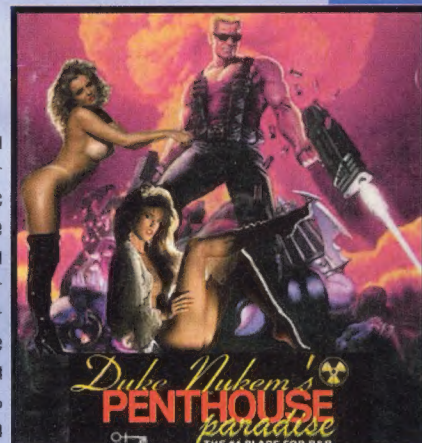


Клубничный уровень для Duke Nukem 3D

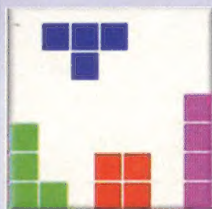
Герой нашего времени Duke Nukem в детстве был лишен возможности наиграться с домашними питомцами. Не было у него ни собачки, ни кошки, ни даже мышки. Несправедливость решила исправить компания Intersphere Communications Ltd., усилиями которой создан новый уровень для хита сезона Duke Nukem 3D. Его полное название - Duke Nukem 3D: Penthouse Paradise. В качестве милых созданий выступают сексуальные бомбочки журнала Penthouse.

События развиваются в период деятельности Дюка между Duke Nukem 3D и Plutonium Pak. Наш герой решил отдохнуть и поразвлечься на острове, где происходит фотосъемка девушек для очередного номера Penthouse. Идиллия под южным солнцем прервана грубым вмешательством десанта чужеземных созданий в личную жизнь героя. Разозленный испорченным отпуском, Duke должен продемонстрировать монстрам всю степень их неправоты. Уж он то не ударит в грязь лицом на виду у такого количества хорошеньких барышень.

Со второй половины мая новый уровень стал доступным для свободного скачивания с сайта компании GT Interactive



Software – www.gtinteractive.com, а также с сайта журнала Penthouse – www.penthousemag.com.



Тетрис в онлайн-режиме

ImagiNation Network объявила о том, что она была выбрана компанией Tetris Company в качестве эксклюзивного провайдера онлайн-варианта Тетриса.

Поклонники этой классической игры смогут отныне поиграть в ее онлайн-вариант. Выбор ImagiNation Network вполне закономерен – компания проявляет постоянный интерес к играм, которые нравятся самому широкому кругу пользователей. Да и аудитория ImagiNation Network является непревзойденной по численности среди аналогичных фирм.

Планы по поводу Multiplayer Tetris самые обширные:

- регулярное проведение соревнований;
- обустройство комнат для обсуждения игры;
- разработка гандикапной системы, позволяющих соревноваться игрокам с разными уровнями мастерства;
- определение рейтинга игроков с категорированием по возрастам и полу.

Гаррик может потренироваться

Компания IBM объявила о планах по выпуску онлайн-шахматной программы – Deep Blue Junior, которая позволит посредством Internet шахматистам всего мира состязаться с шахматным сервером Deep Blue. Дебют системы запланирован на четвертый квартал текущего года.



LucasArts осторожничает

Нельзя сказать, чтобы две последние новинки от LucasArts – Outlaws и X-Wing Vs. TIE Fighter были приняты играющей публикой “на ура”. Диски последней еще не успели покрыться отпечатками пальцев, а фирма уже собирается в течение двух месяцев выпустить patch, который обеспечит поддержку карт 3D графики. Да и дополнительный диск с миссиями тоже не за горами.

Возможно, именно в достаточно сдержанном приеме последних релизов кроется причина переноса дат выпуска следующей пары LucasArts'овских игр. Релиз Jedi Knight сдвигается на первое сентября, а Rebellion – на первое октября.

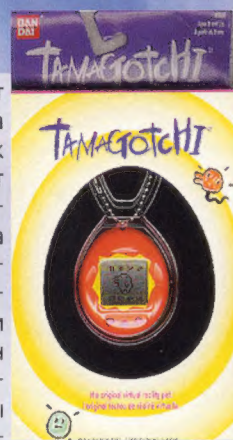
Япония – страна не только восходящего солнца

Но и пиратства. Ошеломляющий успех игрушки-брелка для ключей Tamagotchi вызвал лавину подделок. В настоящее время на рынке присутствует порядка 30 фальшивок. 30 мая полиция

Осаки провела мощный рейд, направленный против недобросовестных торговцев.

Брелок Tamagotchi с успехом продается в США. Идея игры про-

ста до гениальности – внутри ее живет инопланетное существо, которое всегда возвращается на родную планету. Срок его пребывания на Земле зависит от того, насколько хорошо вы за ним ухаживаете. Не исключено, что скоро эта игрушка начнет завоевывать и российские просторы. Господа, будьте внимательны, отличить оригинал от подделки весьма просто: называется он “Tamagotchi” или “Tamagotchi”, на упаковке стоит красный логотип фирмы BANDAI, на задней стенке имеется выпуклая надпись “BANDAI 1996 MADE IN CHINA” или “(C) BANDAI 1997 MADE IN CHINA”.



Дальний Восток – дело очень тонкое или SEGA и BANDAI остались друзьями



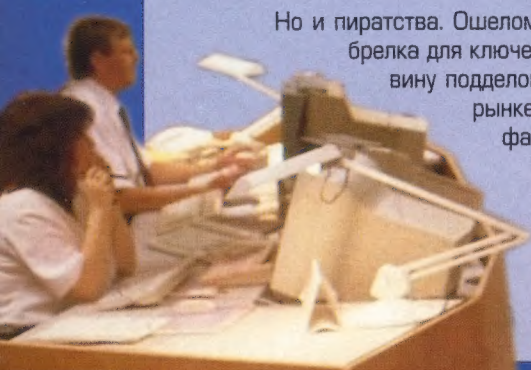
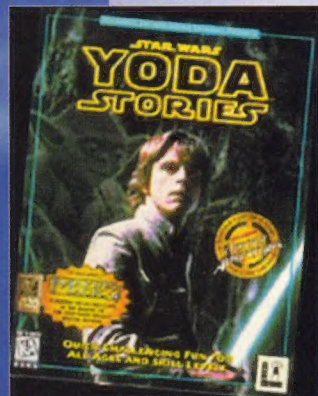
Крупнейшей игровой компании Японии так и не суждено было появиться на свет. 27 мая



компания SEGA приняла к сведению желание BANDAI отменить ранее заключенную договоренность о слиянии двух гигантов игровой индустрии. Для SEGA это было сюрпризом, т.к. буквально за день до этого BANDAI созвал прессконференцию, на которой подтвердил намерение о слиянии компаний. Взамен слияния было выдвинуто предложение о тесном сотрудничестве, которое было принято.

Среди майских релизов

- 29.05 – Star Trek Generations (MicroProse) – квест
- 22.05 – Blood (Monolith) – 3D action
- 21.05 – HoMM II: The Price of Loyalty (New World Computing) – походовая fantasy стратегия
- 20.05 – Capitalism Plus (Interactive Magic) – экономика
- 20.05 – History of the World (Avalon Hill) – wargame
- 16.05 – The City of Lost Children (Psygnosis) – квест
- 16.05 – Front Page Sport: Golf (Sierra) – спорт
- 15.05 – Battleground: Napoleon in Russia (TalonSoft) – wargame
- 15.05 – Battleground: Bull Run (TalonSoft) – wargame
- 08.05 – MDK USA релиз (Shiny/Playmates Interactive) – 3D аркада
- 08.05 – Trophy Bass expansion set (Sierra) – симулятор рыбной ловли
- 08.05 – Street Racer Deluxe (UbiSoft) – автосимулятор
- 07.05 – Realms of Arkania 3: Shadows Over Riva (SirTech) – RPG
- 06.05 – Norse by Norsewest (Interplay) – логическая аркада
- 06.05 – Sentient (Psygnosis) – квест
- 04.05 – X-Wing Vs. TIE Fighter (LucasArts) – космический симулятор
- 04.05 – Lost Adventures Collection (Legend Entertainment) – сборник
- 04.05 – Perfect Weapon (American Softworks) – 3D action + фвйтинг
- 04.05 – Ten Pin Alley (American Softworks) – имитатор боулинга
- 04.05 – Jetfighter III: Enhanced Campaign Disk (Interplay) – авиасимулятор



К вопросу о сроках

Ну что ж, други-читатели. Как вы, должно быть, заметили, сверившись пару раз с календарными таблицами, четвертый номер "Навигатора" весьма ощутимо задержался с появлением на свет божий. А потому как произошло это по ряду кое-каких обстоятельств неординарного свойства, то меня выбрали как самого крайнего для прояснения ситуации (х-мм..).

Мне тут никто не давал права разглашать всякую разную засекреченную под самый корень информацию, которой мы сейчас напичканы под самый верх крыши, но в двух словах это дело обстоит так. Решили мы понарасказать о некоторых новых российских играх, и — нет бы радоваться, что про них написали! — некоторым компаниям не понравилась некоторая информация, которая была поставлена в журнал. Причем до такой степени сильно не понравилась, что мы оказались вынуждены, во избежание никому не нужных конфликтов (тем более что и сами были не правы кое в чем), переделывать некоторую часть уже готового журнального пространства и переносить выход номера на некоторый срок (что-то меня заклинило на слове "некоторый", с чего бы это...).

Соответственно, добавочные тридцать две страницы сделаны уже после окончания работы над основными ста шестьюдесятью. Мы и понятия не имели, что в конце номера возникнет нечто под общим заголовком "Вопрос Риск". Следующие номера "Навигатора" пойдут по ежемесячному графику, как мы, собственно, и обещались в третьем номере.

Хотелось бы прояснить и еще несколько моментов. Но разговор это долгий, да и времени нет — через пять минут после того, как я добиваю этот текст, номер уходит в типографию. Так что перечень названных "моментов" будет в следующем номере, на Зоне Геймера. Там поговорим более обстоятельно.

от имени редакции
Геймер

АНИГРАФ'97



Игровой Городок на Аниграфе '97.

Статистика

Настоящие игроки предпочитают полумрак, в такой обстановке проще погрузиться в игровую среду, вжиться в виртуальный мир игры. Видать, организаторы Игрового Городка (небезызвестный в игровых кругах клуб Game Galaxy и компания Titronic) принадлежат к когорте закаленных игроманов — на площадке городка царила темнота, из которой проглядывали прямоугольники мерцающих экранов мультимедийных компьютеров от фирмы-спонсора VIST. Хочется ее поблагодарить — как известно, без компьютеров играть несколько проблематично. А желающих было предостаточно, тем более, что в рамках городка проводились регулярные соревнования по игре "Противостояние" (ДОКА).

Программа проведения Игрового Городка этого года содержала следующие мероприятия:

Презентация российских разработчиков

На стендах вниманию гостей и участников были представлены российские игровые разработки двух последних лет. Любкой посетитель фестиваля мог взять в руки мышку и собственноручно оценить качество программ, задать все мыслимые и немыслимые вопросы присутствующим разработчикам и получить на них исчерпывающие ответы. На стендовых столиках городка демонстрировали свою продукцию компании NMG, Akella, SBG, SoftLab, Nival, Multimedia Service. Но в то же время нам почему-то не привелось увидеть на мониторах городка некоторые игры, которые привлекали внимание публики этажом выше на стендах компаний Auric Vision, Amber, 1C и других.

Конкурс российских игровых разработок

Проводился в третий раз по трем основным направлениям.

1. Законченные проекты (основной конкурс)

В конкурсе принимали участие изданные за год российские игры, не участвовавшие ранее в конкурсах фестиваля "Аниграф" и выходящие в тираж в мае-июне месяца:

Компания	Название игры:
Buka	Дорожные войны Русская Рулетка
NMG	Призрак старого парка
ДОКА	Противостояние Pike
Nikita	Волшебный Сон
SoftLab	MindFlight MindFib
Multimedia Service	Просто мышки

2. Локализация

В этом конкурсе принимали участие игры с полностью переведенным на русский язык интерфейсом, голосовыми сообщениями и прилагаемым к игре описанием:

Название игры	Компания
Dragon Lore II (Interplay)	Allgram—Apocrypha
Rally Championship (Virgin)	ДОКА
POD (UbiSoft)	Akella

3. Перспективные незавершенные разработки

Название игры	Компания
Allods: Sealed Mystery	Nival
Вьюга в пустыне	ДОКА
Петька и Василий Иванович спасают галактику	SBG
Архипелаг	Akella
Искатели сокровищ	I.C.T.

Победителей ожидали призы по девяти номинациям

1. Гран-при
2. За лучшую анимацию
3. За лучшую сюжетную линию
4. За лучший пользовательско-ориентированный интерфейс
5. За лучшую графику в игре
6. За музыкальное и звуковое оформление
7. За лучшую многопользовательскую игру
8. За оригинальность
9. За лучший маркетинг игры
10. Приз зрительских симпатий, вручаемый по результатам анкетирования посетителей выставки

Состав жюри, носившего внушительное название "Жюри III Конкурса Российских Игровых Разработок", выглядел следующим образом:

1. Олег Яшин, игровой клуб Game Galaxy

2. А. Татарский, студия "Пилот"

3. Константин Чернотатонский, журнал Playboy

4. Игорь Исупов, журнал Game.exe

5. Вячеслав Письменный, издательство SBG publishing

6. Сергей Лянге, журнал "Страна Игр"

7. Андрей Филиппов, игровая рубрика еженедельника "Софт-маркет"

8. Андрей Ефимов, журнал "Техника Молодежи"

9. Алексей Вагис, компания "Азия"

10. Павел Затulyивтер, компания Titronic

Результаты основного конкурса

Приз	Название игры	Компания
Гран-при	Противостояние	ДОКА
Приз зрительских симпатий	Противостояние	ДОКА
Приз за лучшую анимацию	Противостояние	ДОКА
Приз за лучшую графику в игре	Волшебный Сон	Nikita
Приз за музыкальное и звуковое сопровождение	Призрак старого парка	NMG
Приз за лучшую многопользовательскую игру	Противостояние	ДОКА
Приз за оригинальность	MindFlight, MindFib	SoftLab
Приз за лучшую локализацию	Dragon Lore II	Allgram—Apocrypha
Приз симпатий жюри	POD	Akella

Результаты конкурса незавершенных игровых разработок

Название игры	компания
Allods: Sealed Mystery	Nival
Вьюга в пустыне	ДОКА
Петька и Василий Иванович спасают галактику	SBG

Круглые столы

В рамках программы Игрового Городка были проведены две конференции: **Индустрия компьютерных игр в России: разработка, издание, маркетинг. Вопросы и аспекты борьбы с пиратством в России**

Данные мероприятия существенно отличают проводимый в этом году Городок от предыдущих и говорят о серьезности подхода его организаторов к проблемам и динамике развития рынка отечественных компьютерных игр. Надо отметить, что затрагиваемые на конференциях темы были настолько актуальными для российских разработчиков и издателей, что необходимость в проведении подобного мероприятия была видна невооруженным взглядом, а посему на конференциях присутствовали представители практически всех представленных на фестивале отечественных дистрибьюторов, издателей и разработчиков: 1C, ДОКА, Buka, Nikita, Akella, Allgram—Apocrypha, Auric Vision, NMG, Nival, Multimedia Service, SBG, SoftLab.

Конференция, посвященная индустрии компьютерных игр в России, прошла несколько вяло. Несмотря на все попытки ведущего Игрового Городка Олега Яшина расшевелить аудиторию и организовать общую дискуссию по какой-либо проблеме, возникающей перед командами издателей и разработчиков, теплой и дружественной беседы не получилось. Что, в общем-то, неудивительно: очень много вопросов, вынесенных на обсуждение (целевые средства на рекламу, объем вознаграждения разработчиков, план маркетинга, окупаемость рекламной компании и т.д.) в большинстве своем пересекались с понятием коммерческой тайны. Наличие в одном помещении пусть интересных и дружелюбно настроенных, но все же конкурентов практически исключало ту атмосферу открытости, на которую рассчитывали организаторы конференции. Присутствующие в большинстве своем предпочитали больше слушать, чем говорить.

Зато вторая конференция, посвященная вопросам борьбы с компьютерным пиратством в России, прошла гораздо более оживленно. Чувствовалось, что данная проблема сближает всех российских разработчиков, а цели по ее решению даже у конкурирующих на нашем, весьма насыщенном пиратским ПО рынке, организаций — общие. На конференции присутствовали представители УЭП, что позволило обеим сторонам, призванным способствовать развитию индустрии компьютерных игр в России, познакомиться поближе.

На заданные разработчиками во-



Фото Анатолий Старин



просы, касающиеся ответственности за пиратскую деятельность в соответствии с новым УК и о мерах борьбы с пиратством в России были получены вполне содержательные... но далекие от ожидаемых собравшимися на конференции разработчиками ответы. Все дело в том, что в связи со стремительно становления рынка

российского программного обеспечения, у отечественных правоохранительных органов, к сожалению, отсутствует необходимая вспомогательная информационная и правовая база, которая позволила бы им защищать отечественных собственников программных продуктов. Практический же опыт работы по защите интересов правообладателя программного продукта ограничивается защитой небезызвестного всем американского монополиста — компании Microsoft. Тем не менее, в ходе беседы можно было отметить всеобщий настрой на дальнейшую совместную работу и взаимную информационную поддержку между отечественными разработчиками и призванными защищать их законные правовые интересы силовыми структурами. В любом случае, начин был положен и, по мнению автора, дальнейшая легализация и правовая защищенность интеллектуальной собственности на программные продукты — вопрос времени.

* * *

Судя по темпам, которые взяли российские разработчики и издатели компьютерных игр, а также по количеству и качеству как представленных на конкурс, так и находящихся в стадии изготовления игровых проектов, уже сейчас можно с уверенностью сказать, что в ближайшие год-два зарубежным разработчикам практически в каждом игровом жанре придется изрядно потесниться перед несколькими не уступающими, а порой и превосходящими по качеству и, разумеется, гораздо более ориентированными на наши культурные особенности изделиями российских коллег.

Николай Румянцев, Multimedia Service

Аниграф: Взгляд со стороны

Я встретился с Ари Розихнером (Arie Rozichner) случайно, — нас познакомил Саша Никитин из фирмы "1С". Ари представлял на Аниграфе японскую компанию Imagineer, вот уже около девяти лет работающую на игровом рынке. Imagineer представляет в Японии интересы таких фирм, как Maxis, id Software, Ocean, Electronic Arts, Acclaim, Activision и др. Оборот компании в текущем году составил 100 миллионов долларов США. Цель приезда Ари в Москву — поиск новых партнеров.

Ари мотается по всему свету — работает в Японии, живет в Израиле, регулярно заглядывая в лондонский офис. Говорит по-русски практически без акцента, не подыскивая слова, перемежая речь общепринятыми в игровом мире жаргонными терминами на English. Уже после первых слов я понял, что мой собеседник прекрасно ориентируется в состоянии российского игрового рынка. Поэтому я решил не упустить столь удачную возможность выяснить, как на нас смотрят со стороны. И вот, что из этого получилось.

О: "Навигатор"? Видел ваш журнал сегодня утром на лотке, нет не купил, о... большое, большое спасибо. Желая вашему журналу огромного успеха, я считаю, что российский рынок развивается очень быстро, на нем определенно есть место новому журналу. Важным элементом для вас выступает обретение своего лица, так как писать то же и в той же манере, что и в других журналах, не годится.

В: Большое спасибо. Не могли бы вы буквально в нескольких словах рассказать о ваших впечатлениях от фестиваля Аниграф '97?

О: Эта выставка позволила мне встретиться практически со всеми фирмами-разработчиками компьютерных игр России — Nikita, 1C, Nival, Buka, Doka, Akella и другими. В то же время я вижу, что на выставке много внимания уделено и телевидению, и видео. На мой взгляд, это вносит определенный диссонанс, я бы хотел видеть большее разделение между тем, что происходит в сфере видео, телевидения с digital processing с одной стороны и применением multimedia исключительно для компьютеров с другой. Я считаю, это говорит о том, что фестиваль все еще находится в состоянии становления. Второй важный момент — Аниграф нужно больше рекламировать за рубежом. В этом году этого не произошло, более того — я "стучал в дверь" несколько раз, пока эту дверь кто-то открыл и я смог получить минимальную информацию о выставке, о том, как я могу приехать сюда, зарегистрироваться и тому подобное. На других выставках это происходит чистым автоматом... Это определенная критика, но я считаю, что организаторам выставки следует об этом знать. Спасибо Жене Ломко из Nikita — это он притащил меня сюда.

В: То есть процесс попадания на Аниграф, аккредитации на фестивале представил для вас определенную сложность?

О: Я снял информацию из Интернет, послал сюда два факса, которые остались без ответа, позвонил три раза... Ну, в общем, я так и не сделал аккредитации, а просто покупал билеты. Я считаю, что это в целях выставки — давать больше рекламы и поддерживать тех, кто хочет приехать из других стран.

В: Считаете ли вы, что разработчики и издатели других стран были бы заинтересованы в участии на Аниграфе?

О: Субъективно или объективно, но я сам как представитель зарубежного издательства, ориентированного на азиатский market — Японию, Корею, Тайвань, представляю собой пример такого интереса. Я думаю, что мой интерес к поискам связей с местными партнерами не является чем-то уникальным. Я считаю, что эта выставка имеет очень хороший потенциал, позволяющий наладить контакт российских разработчиков с зарубежными издателями.

В: Кто из местных разработчиков, на ваш взгляд, имеет шанс выйти на мировую арену и потеснить тамошних игровых китов? Быть может, представленные на Аниграфе проекты стратегий real-time — "Архипелаг" фирмы Akella, Allods от Nival или "Всеслав Чародей" от Snowball? Будут ли на Западе интересные русские герои?

О: Замечательный вопрос. Вообще-то, западного рынка как такового не существует. Есть отдельные рынки отдельных регионов. Азиатский рынок, а именно — японский и корейский, существенно отличается от европейского рынка. Не в меньшей степени он отличается и от североамериканского рынка. Южноамериканский рынок также имеет свои специфические нюансы. Для продвижения на азиатский рынок мы не ищем продукты, наполненные content'ом, материалом, например, энциклопедии. Такие вещи очень тяжело поддаются локализации, которая необходима для успешной продажи в Японии и Корее. Причем основная причина не в огромной работе по переводу текстов или перерисовке графики, а в переводе встроенных в эти разработки search engines — поисковых систем. Дело в том, что в Азии на каждый символ отводится не один, а два байта, и все системы поиска просто захлебываются. Мы уже обломали зубы на одном таком продукте. Очень популярны в Японии симуляторы, RPG, стратегии real-time, так же как и action, shooting и arcade. Есть две характеристики игр, на которые в первую очередь обращают внимание издатели в Японии. Во-первых, это изобразительное решение игры, то, что мы называем visual sense — это палитры, графика, черты лиц, анимация, движение персонажей. Второй фактор — finish, законченность продукта, сделан ли он на 100 процентов или имеются маленькие такие недочеты. Например, израильские разработки весьма страдают болезнью под названием "последние 5 процентов". Япония — страна игроков, там все играют в игры, большей степенью в "консоли", но в последнее время их приучают к мысли, что играть можно и на компьютерах. Из-за того, что игры на приставках сделаны очень тщательно, требования к играм для компьютеров также исключительно высоки. Доработка мельчайших деталей, интерфейса очень важна для успеха продаж. Я думаю, что эта тенденция вскоре охватит весь мир.

В: И все-таки, что вам понравилось из того, что вы здесь увидели?

О: Я думал, вы уже забыли о своем вопросе :)

В: Нет, это вы все время от него уходите :)

О: А я специально ухожу, мне понравилось очень много. Мне лично нравится "Алиса", но я не вижу перспективы для таких titles на японском рынке. Мне понравились Allods, небольшая проблема может возникнуть у них на почве вторичности идеи. Если есть лидеры — их нужно пытаться превзойти. Все-таки нужно делать оригинальные вещи, а не так называемые "one of the same". Вы упомянули ранее разработки real-time стратегий, RPG "Князь", все это тоже мне понравилось. Я просидел несколько часов в фирме Nikita, разбавляя с их игрой Parka, я могу это себе позволить в отличие от тех же Ocean или EA :). Мне понравился этот продукт, несмотря на то, что я только смотрел, как в него играют ребята, не прикасаясь к клавиатуре сам. Ничего, я взял кое-что с собой... Были у меня очень интересные встречи с Buka. С Doka я тоже разговаривал, их "Вьюга в пустыне" потенциально хороший title — все очень клеево нарисовано, быстро ездят, пыль пускают, но пока нам показали только flick, нужно будет посмотреть на саму игру. В своей жизни я видел немало flick'ов, из которых ничего, кроме пыли, не получилось. Только не считайте меня пессимистом.

В: Обсуждали ли вы вопросы продвижения западных игр на рынок России?

О: Естественно, я обсуждал возможности двусторонней кооперации, у нас есть titles, причем не только западные, но и чисто японские.

В: Для меня Япония представляет особый интерес, я увлекся ею после того, как около десяти лет назад прочитал роман Джеймса Клейвелла "Серун".

О: Так может быть, вы знакомы с игрой, которую здесь называют "ГО", такие



Ари Розихнер, компания Imagineer

шашечки...

В: Можно считать, что знаком — я в нее пару раз проиграл :) . На этом мое знакомство закончилось. Эта прелесть глубже шахмат.

О: Они очень правильно пишут, что для того, чтобы научиться в нее играть, вам потребуется одна минута, а для того, чтобы стать мастером — вся жизнь. Ребята в Японии сделали обалденный диск с мощным AI. В игре есть четыре противника, стиль игры каждого из них зависит от характера персонажа. В каждом случае получается абсолютно непохожая игра. Об этом диске я тоже говорил с российскими партнерами.

В: Я знаю, вы спешите...

О: Нет, все нормально, осталось 300 секунд до отлета :) . Было очень интересно пообщаться, я могу рассчитывать на отклик [журнала со статьей]?

Беседу вел Игорь Бойко

Интернет-кафе на Аниграфе '97

Интернет-кафе — давно не редкость на Западе. В России же крупные провайдеры Интернет пока что не придают значения новому феномену. И в этот период, который, скорее всего, продлится недолго, шанс выделиться предоставляется более расторопным компаниям, таким, как "Гарант-Парк", установитель Интернет-кафе на Аниграфе '97.

Интернет-кафе на выставках привлекают немалое число посетителей. Кому не захочется бесплатно посидеть в Сети, пережидая сей процесс чашечкой ароматного кофе? Здесь же обычно можно получить краткую справку по структурам Интернет, ознакомиться с ее ресурсами.

К сожалению, на Аниграфе '97 все ограничилось бесплатным серфингом по Интернет, до чашек кофе дело не дошло. Однако вряд ли стоит вменять это в вину "Гарант-Парку" — организационные проблемы на выставках подобного уровня нередко оказываются непреодолимыми.

Жаль, что посетителям не пришла в голову тривиальная мысль выделить пару-тройку компьютеров для благородного дела — сражения с себе подобными на онлайн-серверах Интернет типа TEN. Хочется пожелать, чтобы на Аниграфе '98 этот промах был исправлен.

Но как бы то ни было, факт остается фактом: поработать на дюжине компьютеров с доступом в Интернет за время проведения выставки смогли многие сотни людей. И, думаю, они остались благодарны компании "Гарант-Парк" за предоставленную возможность.

Игорь Бойко, Анатолий Опарин

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН: КНЯЗЬ

Интервью с Александром Никитиным, ведущим дизайнером "Князь". Дата: 21 мая 1997 года, Аниграф '97

Просмотрев на стенде фирмы "1С" редактор уровней ролевого action "Князь", мы немедленно возгорелись желанием узнать об этой игре как можно больше. Так мы познакомились с Александром Никитиным, лидером и идейным вдохновителем проекта. Следующие полчаса мы отчаянно пытались понять, что же такое есть "Князь", а Александр вместе с присутствовавшими ребятами из "1С" честно пытался втолковать нам хотя бы основные идеи игры.

По истечении получаса мы точно знали только три вещи. Первое: "Князь" делается под впечатлением Diablo, однако от Diablo в нем нет почти ничего. Второе: команда разработчиков в RPG разбирается не особо, но тем не менее создает чистопородную и в высшей степени продуманную ролевую игру, которая по своим масштабам может поспорить с миром Ultima (причем о частичной похожести этих игр ребята даже и не подозревают). Третье: это круто. Это очень круто. Извините, но другого слова подобрать не удастся.

В принципе, ничего другого за полчаса мы понять так и не смогли. В связи с этим было предложено провести интервью. Александр с легкостью согласился, признавшись по ходу дела, что ранее ему подобных интервью давать не приходилось. Человек не знал, на что шел...

Интервью затянулось на три-четыре часа реального (то бишь московского) времени; однако же создавалось такое ощущение, что прошло как мину-

мум часов 10-12. Измотаны были все, в первую очередь, ясное дело, сам Александр...

Редакция "Навигатора" от всей души благодарит Александра Никитина за терпение и стойкость, проявленные в ходе состоявшейся беседы, и представляет на ваш суд всю возможную информацию по игре "Князь" — одному из сильнейших и наиболее перспективных российских проектов, находящихся в разработке сегодня.

Князь: история

возникновения

В: Каким образом вы пришли к идее создания "Князя"?

О: Мы стояли перед выбором, за какой жанр взяться. Допустим, real-time стратегия не подходила нам по той причине, что сейчас производится огромное количество всевозможных real-time'ов и не было смысла делать еще один. Всякого рода а-ля DOOM-Quake — наработки были, но, подумав, мы пришли к выводу, что за поставленные сроки мы ничего приличного в этом жанре сделать не сумеем. Квесты — как-то решили, что в России квест особо продаваться не будет.

В: А как же по поводу того, что вы начинали с "Призрака старого парка", безусловного квеста, пусть даже и замешанного на элементах логики?

О: В то время мы не выбирали жанр. Мы просто взялись за квест. Если бы тогда нам было интересно делать что-то другое, мы бы делали что-то другое. И потом, важным фактором являются люди в команде. Например, сейчас у нас два художника, оба они — трехмерщики. При выборе жанра и разработке нового сценария я должен учитывать их специализацию.

В: Почему вы остановились именно на RPG?

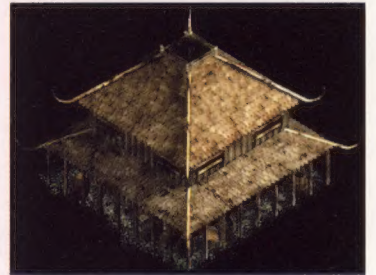
О: Мы сидели с Мирошниковым и решили, что деньги собирает тот, кто первым выходит на рынок с оригинальной разработкой. Все последователи редко когда претендуют на что-то достойное. Diablo — вышел, real-time — появляются одна за другой. Мы попытались найти идею, которая будет рассчитана исключительно на российский рынок и при этом окажется в достаточной степени оригинальной.

Первоначально возникла идея сделать Warcraft изнутри... Всем нам очень нравилась Ecstatica. Но после того, как мы изучили эти игры в подробностях, стало ясно, что за небольшой период времени мы не сумеем сделать приличный движок такого уровня. В конце концов, пришли к выводу, что в технологическом плане проще всего сделать нечто вроде Diablo. После этого Юра резонно заметил, что если мы остановим свой выбор на изометрической проекции, то это уже не будет похоже на "Warcraft изнутри". Когда есть изометрия — возникает оторванность от персонажа. Такого вживания в персонаж, какое мы испытывали в Ecstatica, получить не удастся. Короче, от этой идеи, как бы она мне не нравилась, пришлось отказаться.

Далее сложилась простая логическая цепочка. Есть движок Diablo, русская тема и жанр RPG. Так возник "Князь". Вначале, правда, название было другим — "Легенды лесной страны".

В: Кстати, весьма неплохое название.

О: Оно нравилось мне, но не нравилось никому другому. Я не стану вдаваться в историю возникновения названия (вообще-то, первоначально так звался нынешний "Всеслав Чародей"...), но в итоге стал "Князь".



Только в полной мере освоив курс боевой и политической подготовки, можно стать подлинным воином!



Что считать классическим RPG? — дискуссия на тему

В: Является ли "Князь" классическим RPG? В том смысле, что герой спускается в подземелья, выполняет квесты, наращивает свой уровень с повышением опыта? Есть ли в "Князе" какие-либо особенности, которые ранее не встречались в классических RPG?

О: Небольшое лирическое отступление. Я периодически забираюсь в различные конференции, в основном — FIDO.ru.rpg (кажется, так, точно не помню). Честно говоря, дух этой тусовки мне не близок. Я ничего не имею против — но и не фанатею от сферы их интересов. В то время как для многих RPG ассоциируется именно с ними.

В: Почему же? Совершенно не обязательно. В нашем понимании, RPG — это три части Eye of the Beholder, Lands of Lore, сериалы Might&Magic, Wizardry, Ultima...

О: Мы исходили не столько из классики, сколько из того набора игр, в которые нам довелось поиграть, с которыми мы хорошо разобрались. У нас есть свое понимание, что такое RPG. Мирошников даже предложил зарегистрировать торговую марку "1C RPG".

В: Что понимается под "1C RPG"?

Добрались до самой игры. На повестке дня — 1C RPG

О: Сейчас создается серия объединенных общей тематикой игр — "Летопись Времен". Одна из этих игр — "Князь". Входящие в состав серии игры могут принадлежать к любым жанрам. Объединены они, во-первых, общим местом действия, — то есть это Русь на некоем периоде своего исторического развития. События могут разворачиваться в IX веке, могут — в XII, как это происходит во "Всеславе Чародее", либо на любом другом произвольно взятом отрезке времени. Во-вторых, и это основное, объединение происходит благодаря неким общим артефактам, встречающимся на протяжении всей серии, благодаря переходящим героям, и так далее.

В: Так, а можно по поводу 1C RPG конкретнее?

О: В ее основе лежат три основных принципа. Принцип первый: игровой мир замкнут и находится в динамическом равновесии. То есть в процессе игры в него не добавляется новых персонажей, выбывают же из него персонажи только в результате естественной смерти. Грубо говоря, если мы вводим в этот мир нашего игрока и он ведет себя абсолютно пассивно, то мир не вырождается, — он продолжает двигаться по некоему заданному пути. Невозможна и ситуация, когда в результате набега викингов будут истреблены все славяне и после этого игра закончится.

В: Встречный вопрос. Учитывая изометрическую перспективу, характерную графику и самодостаточность мира "Князя", не получится ли он слишком

похожим на последние части Ultima?

О: Мне кажется, пересечение с другими играми неизбежно и естественно. Мы хотим сделать продукт, в который люди станут играть с удовольствием. И не велика беда, если игра будет пересекаться с другими, далеко не худшими представителями жанра.

Мы создаем игровой процесс. Форму проведения времени, среду, в которой игроку было бы интересно прожить жизнь.

В: Такие выражения можно было бы ставить на девизы разрабатывающих игры компаний... ОК, вернемся к принципам. Итак, первый — это самодостаточность мира. Второй...

О: Второй принцип состоит в том, что перед тем, как попасть в игру, я выбираю своего героя и определяю его стартовые характеристики. В настоящий момент мы прорабатываем троих героев. Планируется еще и четвертый — правда, несколько стесовый — корова.

В: ???!!

О: А что? Корова в ролевой игре может быть очень даже полезна. Например, корову можно использовать как разведчика в стане врага. Кто заподозрит шпиона в простой корове?

В: И что, в игре много будет обычных коров, таких же, как эта корова?

О: Совершенно верно.

В: Понятно, мы уже можем сформулировать первый принцип для игрока: "Убивай нещадно всякую корову, какую узрят очи твои." ОК, а дальше?

О: Третий принцип — характеристики выбранного игроком персонажа в процессе игры меняются.

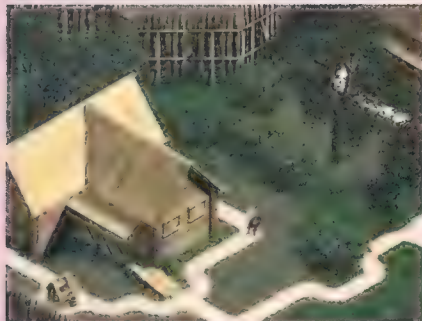
В: Будет ли у играющего возможность повышать показатели персонажа по своему выбору?

О: Да, безусловно. Однако у каждого есть некоторые изначально высокие характеристики, и стоит "прокачивать" персонаж именно по ним.

В: Вспомним Betrayal at Krondor, — там можно наворачивать уровень персонажа и делать Бог знает что, не заботясь о выполнении основного квеста. Что будет в вашей игре? Предусмотрены ли второстепенные квесты?

О: Как уже говорилось, мы абсолютно не хотим ставить играющего в какие бы то ни было рам-





найти.

В: Значит ли это, что вы стараетесь перевести "Князь" на мирные рельсы?

О: Зачем? Каждый сам избирает наилучшую для себя линию поведения. Можно вести себя тише травы ниже воды, потихоньку накапливая знания и опыт. А можно постоянно лезть на рожон, пользуясь любым поводом для драки. Однако здесь следует учитывать, что в "Князе" воссоздается полностью интерактивная игровая среда, и герой является героем лишь в своих собственных глазах, — для поселян он не более, чем бродяга, которого можно воспринять и как друга, и как врага. И если вы станете искать конфликтов, то в итоге окажетесь в ситуации, когда против вас выйдет толпа мужиков с вилами и дубинами, и если их окажется толпа, то вас не спасут никакие кольчуга и меч.

В: Любопытно. То бишь как аукнется, так и откликнется... Кстати, а что герой может делать? Например, плавать, — ?

О: А также рубить деревья, поднимать предметы и обмениваться предметами с игровыми персонажами. И так далее.

В: Что ж, кажись, общая концепция начинает вырисовываться!

О: Думаю, мне стоит в двух словах обрисовать сценарий. Тогда она "вырисует" окончательно.

В: Неплохая идея!

Сценарий

"И под конец их осталось двое: МакКлауд из клана МакКлаудов и МакКряк из клана МакКряков"
Анекдот

О: В некоем мире существуют люди по образу горца МакКлауда. Некий злонамеренно настроенный персонаж решает устроить поединок, чтобы проверить себя. Для этого он выбирает себе 3–4 конкурентов и перемещает их и себя в Русь 8–9 века.

В: Означает ли это, что, помимо вашего героя и этого негодяя, будут и другие "горцы"?

О: Только в сетевой игре.

В: К слову говоря, а не хотели бы вы сделать сетевую версию "Князя", чтобы в него можно было сыграть по Интернету?

О: Идея мне, в общем, нравится, но если взять в качестве примера то, как это было сделано в Diablo, так там это получилось крайне неудачно. У нас многие играют, но чаще всего получается какой-то бред.

В: ОК, тогда вернемся к игровой среде.

О: Так вот, в мире "Князя" существуют расы викингов и славян, находящиеся в состоянии постоянной междоусобицы. У каждой из сторон — свои собственные разновидности персонажей, собственная символика, уникальные сооружения и артефакты. Помимо того, будут группы, не принадлежащие ни к одной из рас. Например, волкодлаки (волки-оборотни), духи, лешие, водяные, русалки...

В: Возможно ли сотрудничество, альянсы?

О: Возможны три основные формы: нейтралитет, состояние войны и союз для проведения какой-либо конкретной военной операции. Все эти варианты распространяются не в целом на нацию, а на отдельные отряды и селения.

Мимоходом по недосказанному

В: Что ж, перейдем к следующей теме. Можно ли будет комбинировать оружие, изобретать новые варианты? Ограничитесь ли вы колюще-режущим оружием либо же встретится еще какое-либо?

О: У нас есть исторический консультант. Оружия в то время было мало, в случае же со славянами все вообще было донельзя просто. Что было под ру-

ки. Человеку ничто не навязывается. Путешествуя в мире "Князя", игрок контактирует с различными персонажами, населяющими этот мир. От них он может получать небольшие задания, позволяющие ему поднять собственный авторитет, выведать какую-то важную информацию либо просто и банально подзаработать.

В: Вновь прослеживается некое сходство с Diablo...

О: Ничего подобного.

В: ...или с Daggerfall...

О: Давайте-ка я охарактеризую суть дела. Герой получает задания самого разнообразного, вовсе не обязательно деструктивного характера. Вполне может статься, что надо кого-то убить. Но чаще надо будет мирным образом нечто где-то выяснить или что-то

кой — тем и дрались. Население было бедное. Кольчуга — редкость. У викингов дела обстояли получше, но особого разнообразия тоже не наблюдалось. Будут меч, щит... Мы не хотим повторять Diablo. Изредка будут попадаться вещи с магическими свойствами, но именно изредка.

В: Насколько можно понять, герой сможет формировать свою команду...

О: Да, безусловно. Есть такой параметр, как charisma (обаяние — ред.). Когда он становится достаточно высоким, у меня появляются последователи, и я получаю возможность давать группам специфические указания, например, охранять указанный участок, добывать определенные ресурсы (например, зо-лото, или древесину), вести бои и в критических ситуациях обращаться за под-могой, и дальше в том же духе.

В: Как происходит бой?

О: Мы пытаемся отразить в поединках реальную тактику боя, существовавшую у викингов и у славян в те времена.

Отдельного экрана схватки не будет. Но не будет и мамаевских побоищ, где по триста викингов и славян с каждой стороны. Будучи ограничен рамками экрана, я должен тактически оперировать небольшой группой воинов.

В: Предполагается ли условное или безусловное разбиение игровой территории, например, 40х60 квадратов? Как будет реализовываться скроллинг?

О: Система будет близка к Diablo, где персонаж находится и остается во время скроллинга в центре. Карта сейчас имеет размер 50х50 условных километров. Когда мы пытались рисовать карту в реальном масштабе, выяснилось, что для того, чтобы добраться от деревни до деревни, надо три часа бега. Сейчас это все куда как более компактно. У деревень свои названия, и персонаж по ходу игры свободно перемещается от одной деревни к другой.

В: Можно ли создавать свои сценарии? Будет ли редактор карты?

О: Технологически это сделать проще всего. Редактор уже практически готов. Осталось проработать его интерфейс. Стопроцентно новую игру вы с его помощью построить не сможете, а вот карту для multiplayer — без проблем.

В: Предусматриваете ли вы различные уровни сложности?

О: Пока нет. Не видим сейчас такой необходимости.

В: В Realms Of Arcania, в Deus персонаж должен был заботиться о еде, воде и прочем подобном...

О: В "Князе" будет фигурировать обмен предметами.

В: Будет ли в таком случае денежная единица?



О: Думаем, вводить ли. Натуральный обмен неудобен, нужна некая система ценностей. Но мы не хотим делать ее столь мощным элементом, каким она выступала в "Морских легендах".

В: Что ж, спасибо за уделенное время. Полагаем, что наша беседа окажется интересной для читателей "Навигатора".

О: Что ж, я рад, если смог помочь.

Беседу вели Игорь Бойко и Иван Самойлов

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН: ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ

Интервью с Сергеем Климовым, продюсером студии Snowball Interactive. Дата: 23 мая 1997 года, Аниграф '97

В: Расскажите вкратце о вашей студии и ее проектах.

О: Snowball Interactive является одной из немногих российских студий, занимающихся исключительно разработкой игр. В январе этого года компания "Дока" выпустила в России наш военный action — "РКЕ: Операция Громовержец". До конца года мы планируем выпустить еще три игры: "Всеслав Чародей" (в начале осени), продолжение "Всеслава" — ближе к Новому Году, и "РКЕ II: Гьеди Прайм" — в начале зимы. Первые два проекта создаются нами вместе с "1С" в рамках глобальной серии "Летопись Времен", также как и разрабатыва-

мая "1С" RPG "Князь". Кроме того, в середине лета мы хотим в рамках линии "1С: Коллекция Игрушек" выпустить budget-версию "PIKE: Секретные Миссии" с тридцатью новыми миссиями и улучшенной технологией. В соответствии с политикой "1С" розничная цена такого издания будет всего около 70 тысяч рублей (или 15 долларов), но в то же время оно будет полным — то есть в красивой коробке, с подробным описанием и всеми атрибутами полноценной версии.

В: Ставите ли вы с "1С" перед собой цель такой версией PIKE устроить конкуренцию пиратскому игровому софту?

О: Snowball Interactive прежде всего интересуется сама идея издания budget-версии нашей игры. Мы окупим основные затраты на создание русского PIKE и теперь можем позволить себе ставить на первое место при переиздании не денежные интересы, а просто идею недорогого, но полноценного продукта. Однако в отличие от обычного пути переизданий мы все же планируем создать дополнительные миссии и несколько улучшить игру в целом. Нам кажется, что нормальный пользователь предпочтет отлично изданное полноценное издание какому-нибудь левому диску с рынка, который к тому же может оказаться нерабочим. Политика же "1С" в отношении этой линии — "1С: Коллекция Игрушек" — заключается, с одной стороны, в желании действительно составить конкуренцию пиратскому рынку, а с другой — продлить жизнь наиболее удачных российских игр. Кстати, уже вышел первый продукт в этой серии — переиздание "Русской Рулетки" от "Буки"/"Логоса".

В: Вы пишете, что "Всеслав Чародей" представляет собой стратегию в жанре real-life. Это новый термин, не могли бы вы пояснить, что имеется в виду?

О: В последнее время уже вышло (и продолжает выходить) очень большое количество real-time стратегий, и нам не хотелось бы повторяться как минимум в двух моментах — во-первых, уже слегка поднадоела технократическая ориентация (одна из причин того, что мы перенесли действие в двенадцатый век), а во-вторых — некоторые нелогичности, обусловленные жанром real-time. Все должно быть реалистично — так, как это происходит в природе.

В: То есть, если женщин перебили, то детей больше не будет? У вас предусмотрено деление персонажей по половому признаку?

О: Да, конечно. Мы стремимся к реальной модели мира, в которой деревня будет рубиться с реальной скоростью, здания будут возводиться в определенные сроки, и так далее. В идеале, мы хотим добиться положения, когда игрок может оставить игру на неопределенное время и по возвращении обнаружить, что все эволюционировало и развивалось в его отсутствие. Чтобы не было ситуации а-ля Warcraft, когда абсолютно все действия завязаны на игровом и посреди деревни скапливается кучка крестьян, которые не знают, чем им дальше заниматься.

В: Есть ли некая концепция у этой игры и всей серии?

О: Глобальный замысел состоит в создании целой серии, объединяющей несколько игр, которые происходят в одном мире, в рамках одной концепции. Причем не только стратегий, но и RPG, и квестов. То есть будут общие постулаты, артефакты, легенды. Мы стремимся к тому, чтобы, покупая очередную игру, игрок мог представлять себе, с какими героями ему придется иметь дело, чтобы он был уже заранее эмоционально вовлечен в сериал. В рамках этой концепции мы сейчас и разрабатываем сценарий "Всеслава", а "1С" — "Князя".

В: Насколько мне известно, события в "Князе" развиваются в IX веке...



О: Да, а в нашей игре будут действовать потомки персонажей из "Князя", как хороших, так и плохих. Например, у нас будет фигурировать легендарное оружие, выкованное когда-то давно (а именно — во времена "Князя") викингами.

В: Слово "чародей" в названии предполагает, что главный герой будет наделен магическими способностями?

О: Первоначально я хотел вывести в игре гоблинов, таких розовых и беззащитных животных с большими добрыми глазами, но это вызвало бурю протеста у остальных участников проекта, и пришлось от этой мысли отказаться [шутка]. А если серьезно, то мы довольно глубоко изучили историю тех времен,



и прообразом героя послужил Всеслав Полоцкий — реально существовавший князь, которого действительно прозвали Чародем. В нашем случае магия в игре проявляется не в виде каких-либо магических существ, но скорее в виде природных сил, традиционной русской нечисти. Вполне жизнеспособной, а не каких-нибудь "летающих черепов".

В: В какой степени применяемая система магии и артефактов будет совпадать с теми, которые присутствуют в других популярных играх?

О: Будем применять нечто свое, сугубо оригинальное. Мы перерыли множество былин, сказок и создали на их основе собственную систему. Можно также сказать, что определенное влияние на нас оказал сериал Муркока с "вечными героями" — Элриком из Мелнибуэн со товарищи. В частности, в игре присутствуют магические мечи, которые способны изменять не только уровень мастерства, но и интеллект персонажей. Некоторые из этих мечей, кстати, были выкованы в первой (по внутреннему времени) игре сериала — "Князе". Взаимосвязь этих игр позволила нам использовать еще один сюжетный ход — в "Князе" вы встретитесь с отрицательным персонажем, который будет не совсем смертным. Он исчезнет и появится опять уже в нашей игре. Здесь-то вы и сможете ему отомстить за все его нехорошие поступки в IX веке.

В: Игры каких жанров вы предполагаете увязать в этом глобальном проекте? До сих пор речь шла о стратегии и RPG.

О: Трудно сказать окончательно, это может быть и квест, и turn-based wargame. Есть большое желание сделать action, может быть, даже в следующем году. Сейчас же наша задача состоит прежде всего в том, чтобы создать солидную концепцию мира, которая была бы шире каждой отдельной игры, которая бы не исчерпывалась вновь вышедшими играми, оставляя возможность возвращаться к ней снова и снова.

В: Герой упомянутого action будет славянин?

О: У Всеслава нет определенной национальности, потому что каждый раз, когда он появляется вновь, он реинкарнируется в новом теле.

В: Какой временной промежуток должен пройти от начала игры до окончательной победы? Значит ли все сказанное выше, что следующая часть сериала будет описывать события 13 века и так далее? И чем вы закончите, сражением русичей на Т34 против рыцарей тевтонского ордена на "Тиграх"? А в космос — слабо?

О: Дело в том, что делать строго последовательный по времени сериал не так уж и интересно. Например, события нашего второго проекта серии могут развиваться в 21 веке, это может быть индустриальная стратегия с элементами колонизации, а потом мы опять вернемся в средние века.

В: Займетесь покорением планет?

О: Планета будет одна, и не вся планета, а некоторая ее территория со средой, основанной на тех же элементах, что и среда "Всеслава". Мы попробуем перенести проработанные в первой части персонажи в новые условия и посмотреть, как они там будут взаимодействовать.

В: На какой машине можно будет без подтормаживания играть во "Всеслава"?

О: Рекомендуемая конфигурация — Pentium 166, 16 Mb RAM.

В: Будете ли вы работать над созданием интернациональной англоязычной версии?

О: Прежде всего мы ориентируемся на Россию, и это — одна из главных особенностей серии. Если же



наша игра заинтересует издателей в других странах, то сделать ее локализацию особого труда для нашей команды не составит.

P.S. Присланные нам Сергеем Климовым скрины по "Всеславу Чародею", по всей видимости, взяты не из самой игры, а из ролика. Как будет выглядеть "Всеслав Чародей" в действительности — пока что тайна за семью печатями. Есть надежда, что на достойном уровне. Как бы то ни было, мы постараемся опубликовать графические материалы из игры сразу же, как только они станут доступны.

Беседу вел Игорь Бойко

АРХИПЕЛАГ

Интервью с Дмитрием Архиповым, продюсером фирмы "Акелла". Дата: 23 мая 1997 года, Аниграф '97

К стенду "Акеллы" на Аниграфе я подошел, привлеченный разносившимся на добрую половину выставочного зала бляением коз и коровым мычанием, периодически перемежавшимся хриплыми взрыкиваниями, какие мог бы издавать охотящийся на коз и коров Кинг Конг.

"Это что, игра?! Никак, симулятор животноводства в совхозе "Коммунизм Руплезз Forever"? А рычит тогда кто?"

Как выяснилось, рычали покрытые густой черной шерстью гориллы, с дубинами в руках обрушивавшиеся на одетых в звериные шкуры крестьян. Гориллы явно отличались недюжинной силой. Одна из них метнула булыжник величиной в три человеческих головы; пролетев метров десять, он сразил крестьянина наповал, и тот с громким "Ай!" упал на землю.

Впрочем, горилл было мало, а народу в шкурах — много, так что вскоре мохнатые набегчики были повержены.

А тем временем, независимо от происходящего боя, дела в деревне шли своим чередом. На выгоне паслись жирные коровы. Рыбак, стоя подле луже-подобного озера, со спринтерской скоростью забрасывал в воду сеть и тут же вытягивал ее с ворохом свежесловленной рыбы, и непонятно было только одно: как она в этом озере уместается в таком количестве? Все были заняты своими делами; передо мной была Русь Изначальная в 65 миллионах цветах, с великолепной графикой, плавной анимацией и, судя по всему, неплохо проработанной игровой средой.

Досмотрев до конца демонстрационный ролик, снятый из самой игры, я понял, что в высшей степени заинтригован. И, стараясь перекрыть выше всякой меры размычавшихся коров, я обратился к ребятам на стенде со словами: "В общем, я из "Навигаго-ра-а"!.. который "игрового ми-ра-аа"!..".

Как ни странно, меня услышали.

Так я познакомился с Дмитрием Архиповым, продюсером новой российской стратегии — "Архипелаг".

В: Кто является разработчиком "Архипелага"?

О: Игру делает студия "Кик", издатель — фирма "Акелла".

В: К какому жанру можно отнести "Архипелаг"?

О: Это будет RPG с элементами военной стратегии и тактики в реальном масштабе времени.

"То бишь real-time стратегия с элементами RPG. Больше похоже на то, что скрестили хозяйственную структуру The Settlers с Warcraft и перенесли на историческую российскую почву. Так ли? Попробуем уточнить."

В: Оправдано ли сравнение с Warcraft?

О: В Warcraft возможности игрока ограничены управлением юнитами. Здесь же у вас будет возможность заходить во все здания, а если потребуется — вести в них бой. В мирное время вы также можете расставлять людей в зданиях по своему усмотрению.

Персонажи характеризуются набором из восьми параметров, которые изменяются по мере накопления опыта. Причем личностными характеристиками обладают не только люди, но и животные — козы, коровы.

"Это как? Тошная коза Дуня дает молока в два раза меньше, чем толстая коза Еремия? Ладно, неприципиально."

В: Жанр RPG предполагает наличие героя. Что ожидается в вашем случае — герой, группа героев, народ-герой или...?

"...или коза — герой молочного труда?"

О: Главный "сюжетный" герой один, он совершенствуется в ходе развития достаточно сложного сценария. Со временем у него появятся дети, которые в свою очередь становятся героями. Предусмотрен также институт второстепенных героев, которыми вы не управляете. Таким героем может стать любой персонаж игры, например, простой крестьянин. Развитие каждого персонажа находится в зависимости от его рода занятий. Например, для воина су-

щественно, сколько он тренируется, сколько противников победил.

В: — Противник...?

О: — Нации героя противостоят шесть конкурентов, включая нацию Змея Горыныча.

"Значится, в "Архипелаге" воплощается русская сказочная среда с присутствием ей героями. Приятно слышать — а то устаешь от зарубежных гоблинов и орков. Однако как отнесется к змеям горынычам российский игрок, который привык к орочным полчищам и зльфийским легионам? Писатель-фантаст Ник Перумов совместно с Логиновым предпринял ведь уже попытку сделать русский фэнтези — "Черную кровь", и нельзя сказать, что у него здорово получилось. Однако ж перейдем пока что на нейтральную почву."

В: Когда будет закончена разработка игры?

О: "Архипелаг" будет закончен к 15 сентября этого года, соответственно — к 15 июня будет сделана игральная демо-версия со Змеем Горынычем, волхвами, проработанным сюжетом. Игра не будет дробиться на отдельные миссии, она обладает сквозным сюжетом.

"Интересно. Вот это надо бы прояснить."

В: С чего все начинается? Идет ли речь о единственной повозке поселенцев в духе Civilization Сиды Мейера, или же вы сразу создадите динамичный мир, развивающийся по своим законам, куда привносится героическое начало в виде героя и дальше начинается выполнение некоторого глобального квеста?

О: Примерно так. Все начинается с того, что герой достиг совершеннолетия. Он отличается от всех прочих персонажей игры. Внешне это выражается в светлых волосах и голубых глазах, а внутренне — он наделен определенными способностями, которые может развить по ходу игры. Прежде всего это способности врачевать и передавать мысли на расстояние. Есть и другие персонажи, обладающие такими же способностями. Это волхвы, которые, собственно, и воспитали главного героя. Изучив их премудрости, наш герой, тем не менее, решил избрать мирскую стезю.

"Ага, мирную стезю, как же. Только жанр-то — военная стратегия. Должно быть, он, бедняга, пытается сосредоточиться на духовном самосовершенствовании, а змеев горынычей гасит, чтоб не отвлекали."

В: Но окончательно с волхвами герой не порывает?

"...и надежда на грохот великих битв, не имеющих ничего общего с отвлеченным самосозерцанием, послышалась в моем вопросе..."

О: Нет конечно, он будет периодически к ним обращаться.

"Слава тебе, Господи!"

Свое первое задание он также получит от волхвов — ему предложат доказать, что он способен на подвиг. Вооруженный костяным ножом, он отправляется добывать медведя.

"Другими словами, никаких поисков нирваны, — герою предстоит вполне конкретные квесты. Чем дальше — тем интереснее. Но для квестов в RPG нужны сподвижники, если это только не Diablo, где действует герой-одиночка. О них и спрошу."

В: Расскажите, пожалуйста, о второстепенных героях игры.

О: Они будут двух типов — воеводы и старосты. Герои обоих типов могут быть предводителями деревни — вашими вассалами. Если вы ставите во главе деревни старосту, то она начинает развиваться экономически, процветать. Экономическая система будет достаточно сложной. Мы ввели в игру свыше 20 природных ресурсов, например, только в качестве топлива можно будет использовать дерево, торф или уголь.

"Так, вырисовывается, что первичное сравнение с The Settlers было не таким уж неправильным."

В: Не боитесь погрязнуть в микроменеджменте?

О: Во-первых, предусмотрены определенные настройки, с помощью которых от микроменеджмента можно будет уйти. Во-вторых, вы можете поставить во главе деревни старосту или воеводу с определенными характеристиками, который и будет решать вопросы управления деревней в зависимости от каких-то своих предпочтений.

"По поводу первого: как показывает практика, игроки не любят, когда необходимо что-то отключать. По поводу второго: вероятно, что потребуется выскокий AI. И если таковой будет создан — то "Архипелаг" станет хитом за одно это. Если нет — игрок закопается в хозяйственной структуре игры с головой."

В: Присутствуют только деревни — а как по поводу городов и прочего подобного?

О: Есть и города, есть даже логово Змея Горыныча. Вскоре после того, как герой покорит неандертальцев, прилетит трехголовый Змей, с которым также потребует сражаться. Причем предварительно нужно будет построить корабль и отправиться в морское путешествие. Путь вам преградит гигантская акула, объехать ее невозможно, придется уничтожить. На острове Змея герою предстоит извести отпрысков последнего, а потом и самого его добить в логове, где Змей не может летать. Кстати, эта схватка с тактической точки зрения будет достаточно сложной.

В: Награда победителю?

О: Герой освободит царевну, такую же белокурую и голубоглазую, как он сам. Естествен-





но, женится на ней и наплодит сыновей, которым тоже уготовано героическое будущее.

"Таким образом, вариант бесплодности царевны не рассматривается. Вообще же — оригинальный ход, ранее я его особо то нигде и не встречал. Что же касается "героического будущего", так это, получается, даже и не середина игры?!"

В: Насколько я понимаю — этим игра не заканчивается?

О: Нет, все только начинается. Ваша задача — завоевать мир.

"Скромно."

В: Перед другими нациями стоят те же задачи — известить Змея и завоевать мир или...?

О: У них задача попроще — известить вас. Со Змеем они не собираются воевать вообще. Да и вы тоже можете его не трогать.

"?! А как же наши с царевной дети и их героическое будущее? Ведь если со Змеем — не того, то и с царевной — как бы тоже не того... а значит и дети — ни с чего не смогут появиться..."

В: Значит ли это, что разборка со Змеем представляет собой своего рода локальный второстепенный квест?

О: Да, вы можете его не трогать, но он будет все время прилетать к вам жечь деревни. Убить его во время боя на открытом месте невозможно, так как после получения ранения он улетает к царевне и та его лечит.

"Предательница..."

В: Уточните, какую роль в "Архипелаге" выполняют волхвы.

О: Герой будет постоянно обращаться к ним за помощью, получать советы, прогнозы погоды на море (в игре предусмотрены штормы), сведения о наличии полезных ископаемых. У нас будет и геолог, который будет ходить с молоточком, вести разведку.

"Геолог с молоточком? Снова The Settlers замесили. А волхвы — это, видать, метеослужба и институт геодезии и картографии в одном флаконе?"

В: Сколько типов специалистов предусмотрено в игре?

О: Для каждой нации — по-своему, для славян — около 30. При этом каждый персонаж может поменять специализацию, крестьянин — стать воином, и тому подобное. Воеводу тоже можно использовать как крестьянина, но его характеристики при этом будут развиваться совершенно неоптимально.

"Н-да, рядом с системой наращивания характеристик The Settlers даже и не лежал. Звучит просто потрясающе — но остается проблема возможной перенавороченности хозяйственной структуры. Выполнять квесты, руководить сложнейшей организационной структурой, общаться с волхвами, наверняка руководить сражениями (просмотренная демо-версия убеждает на сто процентов, что таковые будут), да еще и детей плодить, а потом воспитывать? Если "Архипелаг" не повторит судьбу Battleage, где вообще играть было невозможно, потому как не хватало рук, глаз и ушей, чтобы за всем уследить и все нужные действия выполнить, то нас ждет нечто совершенно уникальное и сверхувлекательное."

В: Можно немного об оружии?

О: Этого добра будет навалом. Система оружия достаточно сложна.

"После всего сказанного было бы удивительно, если б она оказалась простой."

Каждый воин может иметь в своем распоряжении копье (короткое или длинное), лук, кистень, костяной нож, щит. Будут доступны все комбинации, например, копье и меч, щит и лук. Оружие также будет варьироваться в зависимости от расы. Во второй части игры оружие превратится в своеобразный вид ресурсов.

В: Когда мы можем ожидать появление "Архипелага" на прилавках магазинов?

"Кажется, я повторяюсь. Уже спрашивал."

О: В наших планах стоит дата 15 октября.

"Стоп, ведь в начале разговора это было 15 сентября? Ну вот, уже перегнули..."

Вслед за первой частью последует вторая, где будет предусмотрен режим multiplayer, после каждого убитого юнита будут оставаться ресурсы и тому подобное.

В: Собираетесь ли вы продвигать "Архипелаг" на западный рынок, делать англоязычный вариант?

О: В июне мы покажем игравельную версию в Атланте на выставке E3.

В: Каковы размеры игры, скажем, сколько в ней квадратных километров и сколько человек живут на каждом километре?

О: Фигурирует несколько островов разного размера, не считая острова

Змея Горыныча. На острове славян живут, например, неандертальцы и медведи. Славянских деревень будет четыре-пять.

"Неандертальцы и медведи — это круто. Интересно, медведи не обидятся за то, что их приравняли к неандертальцам?"

В: Расскажите подробнее о роли магии, если можно.

О: Магия будет носить мирный характер, волхвы смогут лечить, и тому подобное. У каждой из семи наций будут свои уникальные маги. В бою магия применяться не будет. Впрочем, можно насыпать мор.

"Отказ от боевой магии — стремление следовать национальному сказочному колориту или попытка избежать несбалансированности сил юнитов?"

В: Будет ли возможным строиться в деревнях — сколько предусмотрено типов построек?

О: По этому показателю мы превосходим Warcraft в три-четыре раза.

"Бедный Warcraft... Все то его во всем превосходят... Однако же такое множество построек не может ограничиваться одними лишь бараками да хлевами! Должно быть что-то необычное. Например, с заделом в сторону "Цивилизации"."

В: Как насчет построек, имеющих глобальное влияние, типа чудес света в Civilization Сиды Мейера?

О: Что у нас будет похожим, так это система изобретения новых технологий — в каждой деревне будет стоять муниципалитет, где будут сидеть ученые, двигающие науку.

"Все равно непонятно. Ладно, тут проглянула новая ниточка — наука, и за нее стоит ухватиться."

В: Будет ли используемое оружие соответствовать последним изобретениям технологиям?

О: Да, будет. Последней технологией мы собираемся сделать изобретение пороха. Впрочем, для ее изобретения славянам придется завоевать нацию китайцев.

"Ну да, ведь общая цель, как было сказано, — захват всего мира. Логично, в принципе. Тогда вернемся обратно к предмету квестов — как-то они согласуются с глобальными планами типа покорения китайцев?"

В: Будут ли в игре присутствовать другие второстепенные квесты типа разборки со Змеем Горынычем?

О: Да, и их будет много. Причем выполнять их можно будет как силами главного героя, так и силами воеводы какой-нибудь подчиненной деревни. Можно за них и не браться, но это помешает дальнейшему развитию. В некоторых случаях для выполнения миссии понадобится поддержка крупного войска.

В: Нации сражаются только друг с другом, или существуют некоторые кочевники, которые нападают на всех кто ни попадя?

О: Каждой нации кто-то мешает в развитии, например, для славян такими "кочевниками" будут медведи, которые постоянно задирают коров. В самом начале игры также пройдет нечто вроде локальной гражданской войны, которая закончится с приходом героя к власти над славянскими племенами.

"Понятно, что ничего непонятно. Хотя, конечно, общая картина вырисовывается. Чтобы разобраться в остальном, нужно играть. Что еще остается незатронутым?"

В: Предусмотрено ли ведение боевых действий на море?

О: Естественно, причем будет несколько типов кораблей. Более того, вы сможете расставлять их команду по своему усмотрению, определяя величину абордажной команды, отряда лучников и тому подобное.

"Лучше бы я не спрашивал. "Архипелаг" — крайне масштабный проект, в рамках одного интервью не уместить, а тут все новые "мелкие" детали выплывают. Такая игра для России — это вообще нечто бесподобное. Лучше спросу — ка я о будущем."

В: И последний вопрос. Чем собираетесь заниматься после того, как выпустите "Архипелаг"? Если не секрет, конечно.

О: Почти секрет. Есть в нашей истории бессмертная личность, о приключениях которой мы собираемся сделать квест.

Мгновенно изобразив тот максимум заинтересованности, на который был способен, я осведомился, нельзя ли посмотреть "чего-нибудь" из названной игры. Может быть, какие-нибудь наброски, скетчи?

Следующие пять минут я активно втирался в доверие, параллельно отпуская в адрес "Архипелага" невяные комплименты (впрочем, более чем оправданные). Наконец я удостоился чести лицезреть двухминутный рисованный анимационный фрагмент и пару экранов, по которым можно было пошарить мышкой.



Что же открылось моим очам? То была улица, типичная для обыкновенного германского городка. Свастика на флагах и на коврике для вытирания ног. Напротив на магазинчике — вывеска с надписью "БАР" на русском языке...

Что, заинтригованы? Я тоже был заинтригован. И кое-что выяснил. Но обо всем этом мы поговорим в следующем номере "Навигатора" (во всяком случае, если "Акелла" на разобидится на нас за мои подтекстовые комментарии в данном интервью).

P.S. Записанное на диктофон интервью я притащил в редакцию, где, вооружившись стареньким двухкассетником Sanuo, приготовился набирать его на компьютер. Включил кассету...

Редакция огласилась многоголосым бляением и мычанием. Присутствовавшие сотрудники, до того занимавшиеся кто чем, стали недоуменно поворачиваться в мою сторону. И в этот момент из динамиков, едва прорываясь сквозь коровьи басы и козы сопрано, зазвучал как будто бы даже потусторонний голос:

"Это будет RPG с элементами военной стратегии и тактики в реальном масштабе времени."

Надо сказать, хохот не утихал в течение получаса, — до тех пор, пока я, обозлившись, что мне мешают работать, не поставил демонстрационный ролик "Архипелага" с подаренного Дмитрием Архиповым компактa.

Что ж, как я и предполагал, "Архипелаг" понравился всем, и появившемуся вскоре Геймеру в частности. Было бы странно, если бы было иначе.

Беседа вел Игорь Бойко

ОДИССЕЙ

Интервью с Андреем Мальцевым, представителем команды разработчиков игры "Одиссей", "Студия ЗЕТ"

Дата: 22 мая 1997 года, Аниграф '97

Среди игровых проектов, представленных на фестивале фирмой "Акелла", оказался квест, разрабатываемый командой "Студия ЗЕТ" из Зеленограда. На данный момент игра находится на ранних стадиях разработки, соответственно, те скрины, которые прилагаются к данной статье, — не более чем эскизы, наметки на то, что будет в дальнейшем.

Судя по тому, что было рассказано Андреем Мальцевым, "Одиссей" не претендует на некую особенную сногшибательную оригинальность, хотя и несет в себе ряд свежих идей. Однако же добротные классические квесты, с большим количеством общения и множествами логических головоломок, ценятся всегда.

Так что, други-читатели, встречайте. Основанный на героическом эпосе Древней Греции и повествующий о "незадокументированных" Гомером похождениях одержимого манией приключений известного всему миру эллина — "Одиссей".

В: Как называется проект, над которым вы сейчас работаете?

О: Рабочее название игры — "Одиссей", или "Неопубликованная одиссея". Это квест, так называемый atmospheric, когда человек погружается в некую специфическую атмосферу...

В: Как в MYST?

О: Нет, скорее как в Broken Sword. Погрузившись в эту среду, он решает глобальную квестовую задачу, полутно разбираясь с приличным числом головоломок, которые разбросаны по всему игровому пространству.

В: Ваш Одиссей имеет какое-нибудь отношение к Одиссею Гомера, или же это образ, созданный, что называется, "с нуля"?

О: В "Одиссее" Гомера есть определенные пробелы. В сценарии игры мы постарались эти пустоты заполнить по-своему. То время от нас отстоит настолько далеко, что мы допускаем существование разного рода сказочных су-

ществ. Помимо Одиссея, будет достаточно незлобный Циклоп, который предложит герою отгадать загадку; окаменевший кентавр и другие персонажи — современники Одиссея. По мере прохождения Одиссей будет попадать в очаги разных культур того времени — эллинской, персидской, варварской и так далее. Вплоть до скифских городов.

В: Во время рекламной кампании квеста The DIG фирма LucasArts утверждала, что действие будет разворачиваться на 300 графических экранах. Сколько таких экранов будет в вашей разработке?

О: У нас в сценарии прописано 100 экранов и множество так называемых перебивок — переходов между экранами.

В: Каким будет графическое решение игры?

О: У нас будет рисованный фон и рисованный же анимированный персонаж, все головоломки-загадки будут выполнены в 3D. Специально для этой игры написано оригинальное программное обеспечение. Наиболее сложная задача, которую уже удалось решить нашим компьютерным художникам, состояла в том, чтобы заставить плоского героя на плоской картинке ходить "в объеме".

В: В какой стадии находится разработка игры?

О: В настоящее время мы уже завершили эскизный этап и приступили к прорисовке экранов. Уже выполнен первый спрайт, который состоит из 500 кадров движений героя, и написана логика его движений. По сути, этот материал можно считать скелетом игры, осталось нарастить на него оболочку.

В: Когда возникла идея "Одиссея"?

О: "Одиссей" родился в январе, к середине июля мы рассчитываем выпустить демонстрационную версию.

В: Когда можно ожидать завершения работы над игрой?

О: Сложно ответить, для нас это первый проект подобного рода. Сейчас полным ходом идет работа над приключениями Одиссея на первом уровне. После ее завершения мы уже сможем продолжать по накатанному пути.

В: Каковы будут требования к "железу"?

О: Скорее всего, минимальные требования составят: 486DX-100, 16 Mb RAM.

В: Расскажите о звуковом оформлении игры.

О: Мы считаем звуковое сопровождение одним из важнейших моментов. В свое время я занимался заставками для телевидения и из полученного опыта я вынес, что изображение может быть хорошим или плохим, но звук должен быть идеальным. Хороший звук способен прибавить 200 процентов к тем впечатлениям, которые получит игрок от увиденного на экране. Именно звук способен погрузить играющего в игровую атмосферу. У нас не будет немых персонажей или объектов — прибор, вода в виадуке, птички, змеи, черепахи, — все они будут издавать присущие им звуки.

В: Про эхо не забудете?

О: Нет, конечно, у нас ведь страна горная...

В: В чем заключается суть квеста, и какова общая цель игры?

О: Одиссей стремится домой, ему нужно выбраться с фигурирующих в игре островов. Есть боги, которые ему в этом помогают. Есть среди бессмертных и те, кто стремится этому помешать. Периодически наш герой обращается за помощью к своим покровителям.

В: Получается почти классическая фантазия, в которой все проблемы решаются с помощью магии или высших сил. Насколько сложными будут ваши загадки?

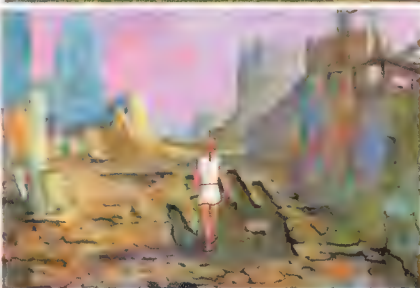
О: Головоломки планируются нескольких типов. В частности, предусмотрено их разделение на те, которые можно и не решать, и те, без решения которых герой не продвинется в достижении конечной цели. Мы постараемся не создавать тупиковых ситуаций, поэтому головоломки второго рода окажутся достаточно несложными.

В: Боги могут помочь герою в решении головоломок?

О: Они могут дать ему совет, причем за определенную плату. Одиссею будет необходимо принести определенную жертву.

В: Боги будут давать совет в явном виде или же они будут выдавать фразы, требующие дальнейшего трактования?

О: Если Одиссей обратится с просьбой помочь в



решении некоторой загадки, то он не получит исчерпывающий ответ. Его просветят по поводу части этой загадки, намекнут на некоторое обстоятельство, подскажут, от какой печки следует плясать при ее разрешении. За разрешение головоломок герой будет получать на свой счет определенные кредиты, которыми он сможет оперировать при дальнейшем прохождении игры. Кредиты можно будет использовать для оплаты божественных консультаций, а также для решения других головоломок.

В: Вы хотите сказать, что решение головоломки можно будет просто оплатить? Новый подход, я не припомню других квестов, где подобные вещи можно было бы купить за деньги :).

О: Да, герой сможет распоряжаться своими средствами и таким образом.

В: "Одиссей" — единственная игровая разработка, с которой вы в данный момент работаете, или в вашей копилке зреет что-нибудь еще?

О: Других проектов пока нет, для начала нужно завершить работу над этой игрой.

В: В дальнейшем вы тоже будете делать квесты или собираетесь попробовать силы в других игровых жанрах?

О: Поскольку я сам художник, то мне жанр квеста наиболее близок. При создании стратегий главную роль играют программисты, художникам отводится второстепенная роль. В командах, создающих квесты, все обстоит с точностью до наоборот. Главный здесь художник, программистам же приходится воплощать его идеи.

В: Есть ли у вас планы создания англоязычной версии игры?

О: Мы стремимся к тому, чтобы игра могла быть локализована с минимальными затратами. Все головоломки носят чисто визуальный характер, человек может не знать русского языка, это не мешает ему понять, как можно манипулировать игровыми объектами. В озвучке игры мы также постараемся избежать излишней болтовни. В общем, мы хотим создать интернациональную игру.

Беседу вел Игорь Бойко

ALLGRAM-APOCRYPHA

На фестивале Аниграф '97 приз за лучшую локализацию игр получила российская издательская компания "Allgram-Apocrypha", представившая на конкурс локализованную версию игры Dragon Lore 2, созданной французским разработчиком-издателем Cryo.

Через несколько минут после церемонии награждения призеров нам удалось побеседовать с Генеральным Директором компании Дмитрием Боровиковым.

В: Расскажите, пожалуйста, как вам удалось так хорошо сделать локализацию и чего вам это стоило.

О: Стоило это очень больших трудов, путь к локализации был весьма долгим — сначала мы были протестированы компаниями-производителями. Например, был закрытый проект Chessmaster 4000, мы выполнили его локализацию, и после этого было решено, что с нами можно иметь дело.

В: Как шла работа над Dragon Lore 2?

О: Мы сразу поставили перед собой задачу сделать очень качественный продукт. Можно сказать, решили задать на отечественном рынке уровень качества локализации. Те пиратские варианты, которые присутствуют на рынке, выполнены просто безобразно. Мы вложили в эту разработку очень много сил. Достаточно сказать, что в игре 4,5 часов звука и 2000 отдельных фраз. Двенадцати профессиональным актерам пришлось озвучивать около восьмидесяти персонажей.

В: Судя по приведенным цифрам, работа над таким проектом — достаточно дорогое удовольствие. Рассчитываете ли вы заработать на продаже локализованной версии игры, или же вы выполняли оплаченный заказ Cryo?

О: Мы не рассчитываем на полную окупаемость данного проекта, но нам интересна эта сфера деятельности, и мы будем продолжать разработки такого уровня, утверждаясь в этом секторе рынка.

В: С какими компаниями вы сотрудничаете в настоящее время и с какими предполагаете сотрудничать в дальнейшем?

О: Безусловно, будет продолжена работа с Cryo, у которой имеется ряд очень хороших игрушек, которые не мо-

гут не понравиться нашим игрокам. Интерес к работе с нами уже проявили Gremlin и GT Interactive. Мы также располагаем хорошими контактами с целым рядом западных дистрибьюторов и готовы содействовать продвижению российских продуктов на западный рынок.

В: Собираетесь ли вы выполнять локализацию российских игр для других стран? Вы же сами видите, сколько интересных отечественных разработок вот-вот появятся на рынке.

О: Предмет нашей работы — цифровой звук профессионального качества. Это есть то дело, которое мы умеем делать хорошо, где накопили впечатляющий опыт. Мы в состоянии справиться с любой локализацией без проблем.

Мы ведем на фестивале работу в этом направлении, уже состоялось несколько предварительных встреч.

Текущим проектом, над русификацией которого работает "Allgram-Apocrypha", является Atlantis, разумеется, разрабатываемый Cryo. До последнего времени Cryo были разработчиком; на их счету такие шедевры, как MegaRace I/II, Lost Eden, Dragon Lore I/II, Aliens, Versailles 1685...

Отличительной чертой Cryo всегда являлась трехмерная графика высочайшего качественного порядка, превосходящая большинство существующих игр.

Atlantis: The Lost Tales компания выпускает уже как издатель, до того все проекты выходили под маркой Interplay. На Аниграфе нам представилась возможность посмотреть отрывок из игровой части Atlantis... Что ж, Cryo есть Cryo, слабых игр эти ребята не выпускают по определению. В следующем номере "Навигатора" мы попытаемся насколько возможно подробно рассказать об Atlantis. А также и о том, каким образом будет происходить локализация этой красивейшей приключенческой игры на российском рынке.

Игорь Бойко

От редакции заключительное слово

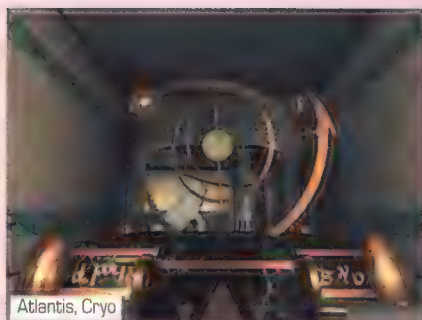
Ну почему постоянно приходится оправдываться?! Однако же — как обычно, есть некие объективно-глобально-до-чертиков-надоевшие проблемы, уйти от которых не получается, хоть вон из кожи лезь! Точка.

Далее официальным текстом.

К сожалению, в виду ограниченности территории журнала, составляющей всего лишь 160 страниц, мы не в состоянии были разместить в данном номере все материалы, которыми располагали по фестивалю Аниграф '97 и в особенности по российским игровым компаниям, на данном фестивале представленным. Исходя из реальной ситуации, сложившейся со свободным пространством журнала, мы переносим на следующем номере все статьи, которые не кажутся нам стопроцентно законченными и могут быть доработаны и, что наиболее важно, дополнены.

В пятом номере "Навигатора" читайте обзорные статьи по следующим играм:

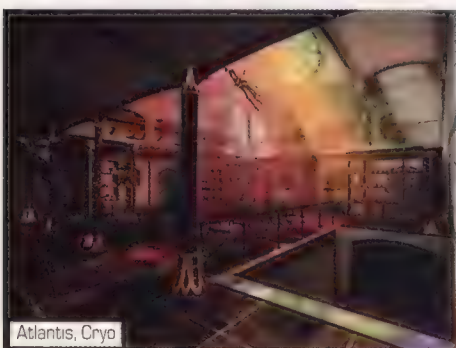
- 1) GAG, ZAR, MadSpace, Hippo, NUT и другим — издатель Auric Vision
- 2) "Опаленный снег", "Вьюга в пустыне" — издатель ДОКА
- 3) "Братья-пилоты: Дело о похищении слона", "Бородино" — издатель 1С
- 4) "Волшебный сон" — издатель Nikita
- 5) И многое другое



Atlantis, Cryo



Atlantis, Cryo



Atlantis, Cryo

EARTH SIEGE 3

FUTURE WARS

Жанр: Роботосимулятор
Вторая половина 1997 года

Битва титанов

Итак, MechWarrior и EarthSiege — обе игры разработаны родоначальниками жанра роботосимуляторов, и теперь, когда должна появиться третья часть как первой, так и второй игры, все равнодушные к грудам дымящегося металла замерли в ожидании: какая же из них окажется лучше, где будет использована более современная технология, какая окажется менее требовательна к конфигурации компьютера и предоставит больше интересных возможностей? Эта ситуация не нова. Похожая история была и со вторыми частями этих игр. Тогда дело закончилось "ничьей в пользу MechWarrior 2", который уступал EarthSiege 2 по графике, но значительно превосходил по играбельности в целом и по удобству управления в частности. Другие конкуренты (Shattered Steel, Terra Nova) отстали

долго выбывшего из конкурентной борьбы роботокороля. Ныне Activision намеревается вернуть себе пальму первенства и славы с новым проектом — Heavy Gear.

Что за двигатель у этого робота?

По понятным причинам, сотрудники Dynamix надеются, что им удастся перехватить инициативу и вывести EarthSiege 3 в лидеры. Надо сказать, что основания для таких надежд у них имеются.

Одним из таких оснований является, например, новый движок, предполагающий невиданный до сего времени в данном жанре игровой потенциал. Прежде всего это возможность сражаться как на свежем воздухе, так и в помещениях (в том числе и многоэтажных!), без задержек переходя из одной обстановки в другую. Очень разнообразны места, где игрокам придется вести бои: от лун и астероидов с кратерами, попадающими то тут, то там, до обитаемых планет и подводных пространств. Игра будет поддерживать все современные графические акселераторы, но разработчики обещают, что можно будет очень неплохо играть и без них. Динамическое освещение и взрывы, а также великолепная система рельефа и трехмерный звук довершают картину.

Похоже, что слова представительницы Sierra (именно этой компании принадлежит Dynamix) о том, что в этом году ничего подобного конкуренты представить не смогут, окажутся пророческими. Причем применение столь замечательного движка не ограничится роботосимуляторами. Восьмая часть King's

от лидеров. Теперь же борьба, вернее всего, будет вестись между FASA, обладающей лицензией на MechWarrior, и Dynamix — компанией, работавшей как над обоими EarthSiege, так и над первым MechWarrior, и теперь создающей EarthSiege 3. Не стоит также сбрасывать со счетов Activision, нена-

Quest будет разработана на той же технологии, что и EarthSiege 3.

О бедных Кибридах замолвите слово

Увлечшись разбором технических подробностей, мы чуть было не забыли про сюжет, а ведь это — одна из важнейших составных частей игры. Итак, в не столь отдаленном будущем (где-то я уже слышал эту фразу) между Землей и колониями на успешно покоренном к тому времени Марсе началась гражданская война. Гражданская война — всегда плохо, но когда она еще усугубляется восстанием Cybrid'ов — это уже повод для создания очередной серии роботосимулятора. В EarthSiege 3 вы сможете сражаться как на стороне людей (колонистов или тех, кто хочет вернуть Марс в правовое пространство Земли), так и за Cybrid'ов.

У каждой из сторон конфликта есть свои сильные и слабые стороны, своя совершенно уникальная техника и уникальные возможности. Например, капитан мятежников, не имея практически никакой экономической поддержки, может использовать все технологии, захваченные в бою у противников. У хорошо обеспеченного командира землян нет такого права.

Мне, пожалуйста, вон ту пушку в подарочной обертке...

Разнообразие техники в EarthSiege 3 впечатляет: против вас выставляются танки, бронемашины





Dynamix — те, кто создали MechWarrior и EarthSiege

на воздушных подушках, летательные аппараты и многие другие славные образчики земной/марсианской/Cybrid'ской технологии.

Не меньшее впечатление производит и количество доступного вам оружия (с развитием сюжета становится доступно все больше и больше средств уничтожения). Как вам, например, понравится плазменная пушка, при точном попадании которой сгусток энергии обволакивает мишень и взрывается... Поневолье задумаешься о хрупкости человеческой жизни.

Бесконечный EarthSiege

Главная (или считающаяся главной) часть любого уважающего себя роботосимулятора — военная кампания, т. е. определенное число миссий, связанных между собой сюжетом. В среднем, чтобы пройти до конца кампанию в EarthSiege 3 за какую-либо сторону, вам придется успешно преодолеть около 35 миссий. "В среднем" — потому что миссии в игре можно выполнять в почти что произвольной последовательности, а некоторые, если вашему отряду не очень нужны деньги, можно вообще пропустить — сюжет от них почти не зависит. Кстати, сю-

жет был написан Дэвидом Бишовым (David Bischoff), сценаристом, "перу" которого принадлежит и сюжет Star Trek: The Next Generation, одной из самых известных частей сверхпопулярного на Западе фантастического сериала Star Trek.

Ну а когда кампания закончится? Что вы будете делать? Проходить за следующую расу? А когда пройдете все кампании? Правильно! Вы будете играть в multiplayer. EarthSiege 3 поддерживает игру по сети и модему. А кроме того, дабы игра вам не наскучила как можно дольше, к ней будет прилагаться генератор случайных миссий, создающий заново все, вплоть до рельефа. И еще: планируется доукомплектовать EarthSiege 3 редактором уровней. Здесь, правда, может случиться небольшая заминка: Dynamix не уверены, что

успеют подготовить этот редактор ко сроку выхода своего достославного роботосимулятора. Если сей несчастливый факт случится, то редактор все равно будет сделан и выложен на интернетовском сайте Dynamix. Скачать его можно будет бесплатно.

Вместо эпилога

Dynamix делают очередную заявку на лидерство в жанре роботосимуляторов. Собственно, один раз им это уже удалось, когда для Activision был создан первый MechWarrior. Но ведь вот что интересно: теперь — то Dynamix творят в составе Sierra. И весело же получится, если после возможного тотального успеха EarthSiege 3 Dynamix уже во второй раз за время своего существования уйдут от Sierra на "вольные хлеба" (всякое ведь может в жизни случиться!), а права на название игры и на серию в целом останутся у царицы квестов?..

Павел Коротов



Историческая справка

Первый MechWarrior был создан на Activision. Вскоре после его появления группа разработчиков игры вышла из состава Activision и, обозначив себя под именем Dynamix, создала EarthSiege, который должен был составить основную конкуренцию MechWarrior. Дальнейшее противостояние Activision и Dynamix (проекты которого в какой-то момент начала издавать Sierra) напоминает историю с Westwood Studios и Blizzard, одно время безраздельно царивших на почве жанра real-time стратегии. Как правило, серия Activision пользовалась большим авторитетом в народе.

Ситуация начала меняться, когда FASA Corporation, предоставившая Activision лицензию на среду Battletech, сюжетно обусловившую игровой мир MechWarrior, решила взять кассовую линию роботосимуляторов в свои могучие, благодаря огромной финансовой мощи, руки. К разработке MechWarrior 3

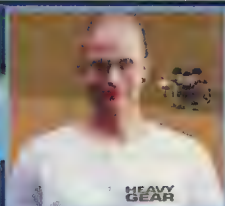
был привлечен Spectrum Holobyte, издающийся под крылом Microprose. Причем основа движка, на котором программируется MechWarrior 3, была заложена в серии игр среды Battletech, существующей в рамках игровых автоматов. Как считает дизайнер EarthSiege 3 Дэйв Селле (Dave Selle), движок этот действительно стоящий, однако неизвестно, насколько удастся разработчикам из Spectrum Holobyte воплотить его на PC. Как известно, технические ресурсы персоналок, не в пример игровым автоматам, ограничены, и если взять существующую программную основу в чистом виде, то ей потребуется компьютер с Pentium II Processor.

Что касается Activision, то они, выпустив MechWarrior 2: Mercenaries, который многие ошибочно величают третьей частью серии, готовятся удивить мир новым произведением металлического боевого гигантизма — Heavy Gear (читайте статью в номере).

Иван Самойлов

HEAVY GEAR

Жанр: Симулятор боевого робота
Конец 1997 года



"Heavy Gear фирмы Activision, новое поколение симуляторов гигантских боевых роботов."

Tim Morten, руководитель проекта Heavy Gear



Роботы переезжают

Поскольку FASA, владеющая всем mechwarrior'овским миром, решила делать третью серию знаменитой игры с программистами из Microprose, Activision пришлось искать своим металлическим бойцам новое место жительства.

Для переселения роботов была выбрана уже готовая и обжитая вселенная Heavy Gear — детище Dream Pod 9 (игра по этому миру считается четвертой по величине настольной RPG, выпущенной за последние несколько лет).

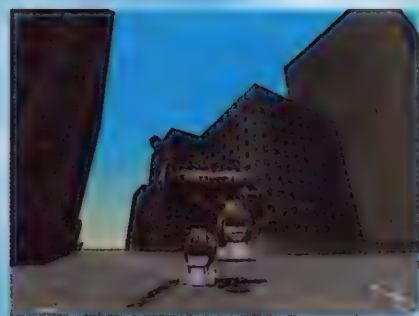
Ребята из Dream Pod 9 не только разрешили Activision взять обстановку и героев своих настольных игр и книг, но и согласились вписать в Heavy Gear все, что может понравиться фанатам боевых роботов. Более того, некоторые компьютерные персонажи появятся в настольных играх и книжках, которые, между прочим, выйдут даже раньше самой игры.

Разумеется, у Activision сразу же возникли грандиозные планы — сделать по Heavy Gear RPG'эшку (уже в следующем году!), а потом и стратегию. Но это в будущем, а пока — боевой роботосимулятор.

Что нового по сравнению с MW2

Самое главное новшество, по мнению руководителя проекта Тима Мортена, это возможность самому построить собственного робота, а потом посмотреть, на что он годен. При этом все манипуляции с "виртуальным конструктором" сводятся к перетаскиванию отдельных деталей при помощи мыши.

По сравнению с MechWarrior'ами, Gear меньше, легче, они более подвижны и маневренны, а специальные рифленые подошвы позволяют им быстро передвигаться даже по относительно



гладкой поверхности. Благодаря малым габаритам, новые роботы могут вести бои внутри зданий. Кстати, если кабина MechWarrior была похожа на кабину истребителя, то Gear изнутри больше напоминает танк.

В игре появилось много тактических элементов. Поединок больше не сводится к стрельбе и хождению кругами — новые роботы вполне способны на всякие обманные маневры. А поскольку игра идет теперь в более быстром темпе, игрокам волей-неволей придется осваивать тактические ходы и учиться прятаться за строениями и в неровностях рельефа.

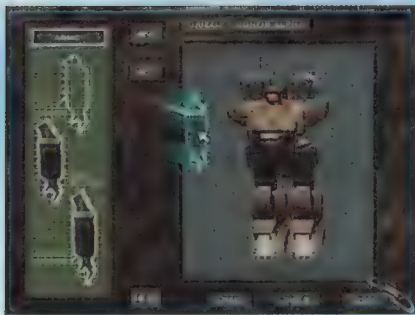
Главное пополнение арсенала — метательное оружие (вроде гранат) и дальнобойные мортиры — с их помощью врага можно будет достать, даже если он укрылся за домами или холмом. А это, согласитесь, здорово усиливает напряженность действия. Ну и, разумеется, остался обычный набор всевозможных автоматов, базук, двигателей и ускорителей.

На всех не угодишь?

Совершенно ясно, что угодить одновременно и поклонникам симуляторов, и любителям action невозможно. Однако, по мнению разработчиков Heavy Gear, последних просто не устраивает сложное симуляторное управление. Поэтому в Heavy Gear будет два уровня управления. Один — основной и простой, но поверхностный, для любителей побегать и пострелять. И второй, более сложный — для симуляторщиков. Впрочем, это разделение условно, новые команды можно будет осваивать по ходу дела, постепенно углубляясь в тонкости игры, что и советует Activision.

Кроме того, для фанатов action, как и прежде, оставлен режим "немедленного вознаграждения", в котором новое оружие, боеприпасы и прочие бонусы появляются на месте поверженных противников.

В Heavy Gear значительное внимание уделяется истории персонажа — подобный элемент уже применен в G-Name, однако Activision



считает его абсолютно новым и благодаря ему надеется ввести в игру еще одно, дополнительное измерение.

Технические новшества

Для Heavy Gear старый движок MechWarrior 2 был полностью переделан под Pentium. Появился трехмерный звук. Обновлена система прорисовки ландшафтов, которые, кстати сказать, стали гораздо разнообразнее — теперь в игре будут и холмы, и пустыни, и города. Вся графика Heavy Gear 16-битная. Число многоугольников, составляющих фигуру робота (the polygon count) по сравнению с MechWarrior 2 увеличилось с 400 до 700, а текстуры воспроизводятся с лучшим разрешением. Уже есть поддержка Direct3D (с расчетом на появление в ближайшем будущем MMX драйверов), кроме того, планируется подружить игру и с другими 3D акселераторами. Так, версии для PowerVR и 3Dfx должны поддерживать функции real-time shadows и bilinear texture filtering, необходимые для получения естественных теней и сглаживания текстур. И, наконец, у разработчиков есть идеи по поводу motion capture — оцифровки реального изображения.

Еще один важный аспект — Activision усовершенствовала сетевой режим. Играть можно будет как через Internet (с одного сервера), так и по локальной сети или по модему.

Битва роботов

Для боевых роботов 1997 год обещает быть напряженным. Практически одновременно с Heavy Gear на рынке должны появиться еще два похожих симулятора — Mechwarrior 3 (FASA/Microware) и EarthSiege 3 (Sierra). Тем не менее, Тим Мортен совершенно уверен в успехе: «У Activision есть одно очень важное преимущество — проверенная играбельность.» Трудно с этим не согласиться.

Василий Андреев

PREVIEW VIRTUAL ON

Тщательно выбранный вами боевой робот (у каждого из них есть особое вооружение, сильные и слабые стороны) бежит по сложному пути, стараясь обмануть противника, отстреливается на ходу, а потом взлетает и, развернувшись в воздухе, приземляется перед самым носом врага, готовый поразить его сверкающим мечом, зажатым в механической руке.

Трудно поверить — однако не исключено, что мы имеем дело с первым удачным переносом приставочной аркады Sega на PC платформу. Все предыдущие попытки оканчивались, мягко говоря, неудовлетворительно.

Играть можно одному, вдвоем — на поделенном пополам экране, или большей компанией — это уже по сети. Управлять механическими воинами не сложнее, чем на приставках — это ведь не симулятор, а аркада, пусть даже и трехмерная.

Пока что игра идет только на MMX машинах, что вряд ли можно классифицировать как ее достоинство. Зато в 16-битной графике (к слову говоря, применяется вид от третьего лица) и с неплохим разрешением. Хотя, в общем-то, какая может быть на SEGA графика?..

Сами роботы составлены из довольно большого числа «крупнокалберных» многоугольников. Sega обещает добавить несколько особых режимов, в которых и деталей будет побольше, и анимация станет более плавной, — посмотрим. Говорят, что конечный вариант игры будет заточен под PowerVR со всеми его примочками вроде true transparencies, texture filtering и anti-aliasing. Другими словами, еще немножко, и мы получим Tomb Raider и MDK... Однако пока что выдернутые из игры картинки, которые распространяет Sega, всех этих прелестей лишены. Так что оставим глобальные прожекты компании без комментариев и подождем, как это все будет выглядеть в финальной версии.

Срок выхода Virtual On — третий квартал 1997 года. Среда обитания пока что неизвестна. Учитывая то, что игра переводится с приставки, вероятнее всего это будет Windows95.

Василий Андреев





Жанр: Wargame Третий квартал 1997 года

Man of War, подготавливаемый к выпуску на Strategy First и Simulations Canada, относится к не слишком распространенному классу имитаторов морских сражений, в последнее время неожиданно ставшему модным (достаточно вспомнить Wooden Ships and Iron Men, Age of Sail и Admiral: Sea Battles).

Военные имитаторы — жанр довольно опасный: стоит переборщить с достоверностью, и играть станет невозможно, а если не дотянуть — будет непонятно, о чем, собственно, речь — о воздушном сражении или о танковом ударе.

Симулятор боевого адмирала

С достоверностью у Man of War все в порядке. Сценарии и стратегию разрабатывала Simulations Canada, консультант Британского и Американского флота, причем очень большое внимание уделялось тому, чтобы играющий действительно почувствовал себя на месте адмирала эпохи парусных судов.

Прежде чем морское сражение

начнется и на него можно будет взглянуть с мостика адмиральского флагмана, вам предстоит разработать подробный план, учесть возможности ваших судов и согласовать действия их капитанов. Времени у вас на это предостаточно — как никак, Man of War игра походная.

Корабли деревянные, интеллект искусственный

В зависимости от сценария, в вашем распоряжении оказывается до 150 парусных судов 73 различных типов. Флот изначально разбит на отдельные дивизии, но разбиение можно продолжать и дальше — вплоть до отдельных кораблей.

Каждый из кораблей управляет своим "компьютерным капитаном". Это очень удобно — достаточно указать точку на карте, и выбранное судно автоматически отправится в заданном направлении.

Перед началом сражения вы, как адмирал, сообщаете каждому капитану, на каком расстоянии его корабль должен открывать огонь,

на какой дистанции следует держать противника и сколько парусов ставить.

Любой приказ можно отдать как одному судну, так и любому подразделению или даже всему флоту сразу. Сами команды взяты из репертуара реальных адмиралов того времени. Приказов не так много, но они достаточно разнообразны и их вполне хватает для гибкого управления флотом.

Флажки на мачте

В Man of War моделируется исторически достоверный способ отдачи приказаний — при помощи сигнальных флажков. На мой взгляд, это как раз тот случай, когда достоверность почти переходит в натурализм.

Для тех, кто не знаком с языком морских сигналов, флажки снабжены краткой текстовой подсказкой. Перед тем, как выбранный набор флажков будет поднят на мачте, его можно несколько раз перепроверить и изменить.

С точки зрения процесса игры, флажки имеют одно очень важное преимущество — команды просто формулировать и просто отдавать — никаких особенных манипуляций с множеством меню (как это было в Wooden Ships and Iron Men) не требуется — достаточно нескольких кликов мышью.

За один ход можно отдать лишь ограниченное число команд — вполне реалистично — подъем и спуск флажков требует времени и сигнальщик просто не успевает перетранслировать ваши приказы слишком большому числу кораблей.

С видом на море

Есть в Man of War одна любопытная особенность. Подготовка





к сражению и отдача команд производятся на экране карты, а вот когда все готово и битва началась, играющий имеет возможность взглянуть на события изнутри — и увидеть ход сражения, перемещаясь по палубе своего флагманского судна.

В общем-то, это довольно удачный способ развлечь играющих и превратить простое и неинтересное перемещение юнитов в драматическое действие. В самом деле, когда две фишки сталкиваются на карте и одна из них пропадает, это одно, а вот когда вы видите, как ваше судно отправляет вражеский корабль на дно ко всем морским чертям — это совершенно другое.

Единственное, где пока что существует неясность, — что делать играющему во время сражения? Если заставить его просто смотреть на разворачивающиеся заставки — пусть даже очень красивые, трехмерные и анимированные, то, клянусь Нептуном, после второго или, максимум, третьего сражения у него появится острое желание прервать мультик и заняться чем-то поинтереснее. На-

деюсь, что в конечной версии такая возможность будет. Потому как принудительная анимация еще никому не шла на пользу.

В демо-версии намечены лишь самые основные контуры трехмерных баталий — еще нет звуковых эффектов и на внешнем виде кораблей не отражаются полученные боевые повреждения. Говорят, что все это будет. Кроме того, картинка меняется в зависимости от времени года, погоды и времени суток.

Детали моделирования и моделирование деталей

Сражения в Man of War происходят не только в открытом море — в игре моделируется береговая линия, так что противника можно прижимать к берегу или маневрировать между рифами. Это новшество наверняка оценят те, кто критиковал “безбрежность” Wooden Ships and Iron Men и Age of Sail.

К сожалению, Man of War проигрывает упомянутым играм в свободе маневров — вместо 45 градусного инкремента предшест-

венников, Man of War позволяет менять направление только с шагом в 60 градусов. Насколько неудобным окажется такое ограничение в выборе курса, сказать пока сложно.

Сценарии: история, фантазия, кампания

В Man of War включено 12 сценариев исторических битв — от Трафальгара до куда менее известных сражений. Если же этого мало, то есть редактор сценариев, а для любителей продвижения по пути карьеры — набор миссий, объединенных в одну кампанию.

И, наконец, если игра с компьютерными оппонентами оказалась недостаточно интересной, можно вызвать на бой и своих друзей — по сети, модему или нуль-модему. В демо-версии этой опции еще не было, и сколько человек сможет играть одновременно, пока не известно.

Василий Андреев





Жанр: Real-time стратегия Лето 1997 года

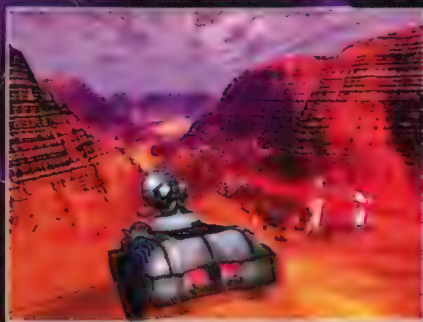
Outpost 2 — это вторая версия старой игры Dynamix и Sierra On-line, не продолжение, а именно новая версия. Предыдущий "SimCity в космосе" с путанным интерфейсом, багами, отсутствием явных игровых целей и всевозможными недоделками продолжать не имело смысла; требовалась тотальная переделка с нуля.

По иронии судьбы занялся этим "человек со стороны" — Пат Кук (руководитель проекта Front Page Sports: Football and Baseball), которому наскучило в спортивном отделе Sierra и захотелось чего-то стратегического. Именно ему мы обязаны тем, что игра со столь дурной репутацией (но недурной идеей и неплохим объемом продаж) претерпела второе рождение.

Предыстория с новым концом

Где-то в начале следующего тысячелетия правительства Земли отказались финансировать космические программы, считая, что дела земные куда важнее исследования звезд.

В этом они были не правы — очень скоро выяснилось, что самая большая опасность угрожает планете именно из космоса. С Землей неминуемо должен был столкнуться огромный астероид, прозванный Молотом Вулкана.



Одна из немногих компаний, продолжавших изучение космоса, решила построить космический корабль для колонизации других миров. К тому моменту, когда звездолет был готов, на Земле началась паника. Попытка отклонить астероид с его смертельного пути при помощи ядерного заряда успехом не увенчалась — Молот Вулкана раскололся надвое и обе части столкнулись с Землей.

Планета погибла, а 200 колонистов, запертые в готовом к отлету космическом корабле, оказались последними людьми во Вселенной.

Звездолет взял курс на систему двойной звезды в 12 световых годах от Солнца. Одна из планет системы, похожая на Марс, оказалась пригодной для жизни. Колонисты назвали ее New Terra (Новая Земля; действительно, название New Earth встречается в стратегиях часто, а вот New Terra еще ни разу не было! Вот ведь какая оригинальность, а?).

Первое поселение землян получило название Eden (Эдем). Его обитатели решили переделать новый мир по-своему и построить человеческий рай. Некоторые из колонистов с этим не согла-

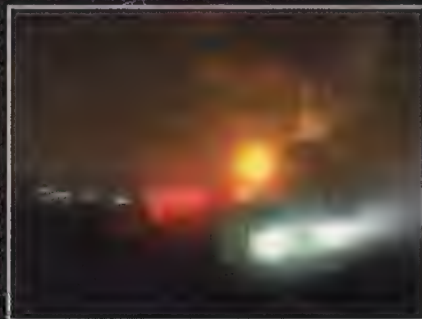
сились. Полагая, что превращения New Terra в двойник Земли совершенно недопустимо, они основали вторую колонию — Plymouth, жители которой решили осваивать планету такой, как она есть. Отношения между частями уцелевшего немногочисленного человечества на какое-то время почти прекратились...

Те, кто играл в первый Outpost, могут заметить, что предыстория игры несколько изменилась. Теперь на одной-единственной планете обретаются две совершенно разные колонии, которые не особенно друг друга жалуют. А это значит, что появился повод для конфликтов или, по крайней мере, для соревнования. Вам отводится роль лидера одного из двух поселений, основанных несколько лет назад.

В новом Outpost 65 типов зданий и более 55 видов транспортных средств. Все это анимировано, рисованное хозяйство требуется размещать с учетом географических особенностей 35 различных карт и так, чтобы ущерб от случившихся время от времени стихийных бедствий, извержений вулканов, землетрясений, торнадо, метеоритных дождей и электрических штормов был минимален.

Игрок на распутье

Дальше все зависит от того, какой тип игры вы выберете. Во-первых, можно просто обживать планету — либо в стиле полной трансформации и терраформинга во имя человека (путь Eden), либо приспосабливаясь к местным условиям (политика Plymouth). И в том и в другом случае перед вами не стоит никаких специальных целей, кроме выживания и благополучия колонистов.



Есть второй вариант — начать одну из двух научно-фантастических историй — либо про невероятный клон всепожирающих бактерий, выведенный в Eden и вырвавшийся из-под контроля ученых, либо про извержение вулкана вблизи основного поселения Plymouth. Обе истории придуманы писателем-фантастом Стивеном Йорком и представляют собой сценарии кампаний из 12 миссий. В каждой миссии есть свои специфические цели и задачи — вроде эвакуации колонистов с берегов растекающегося озера расплавленной лавы. Выполнив очередное задание, вы сможете, во-первых, увидеть следующий кусок истории — красочную (наконец-то по-настоящему проявляется 16-битная графика!) полноэкранную анимированную заставку, а во-вторых, получить подробный инструктаж по поводу новой миссии.

Есть еще и multiplayer (на 2-6 человек, в зависимости от способа соединения — по модему, нуль-модему по сети или через Интернет). Тут вы уже сами договариваетесь об уровне сложности и о том, что будет условием победы: запуск нового космического корабля (традиционный мотив, взятый из Civilization), определенный уровень производства металла или заданная численность населения колонии. Есть еще вариант игры до победного конца — пока на планете не останется одна-единственная колония. Играть можно как друг против друга, так и сообща — обмениваясь ресурсами и заключая союзы (что не гарантирует от предательства). Можно и повоювать, но об этом чуть позже.

Из жизни колонистов

Каждый колонист, рожденный в Outpost 2, получает статус ребенка, который, вырастая, становится рабочим, а пройдя специальное обучение — ученым. В игре довольно продуманная система жизни и смерти — колонистов не много, так что путь от колыбели до могилы удастся проследить чуть ли не индивидуально для каждого. Умирают колонисты в результате несчастных случаев, от голода, болез-

Системные требования

Ожидаемые технические требования: Windows 95/NT 4.0 с DirectX 3 (для звукового оформления и multiplayer); Pentium с 16 MB RAM, 2x CD-ROM, а для multiplayer — модем на 14400 BPS.

ней или от старости.

Про менеджмент ресурсов сказать что-либо определенное трудно — в рассмотренной нами демо-версии была доступна только руда, которую требовалось отвозить на перерабатывающую фабрику, — звание, на мой взгляд, довольно дурацкое, сильно напоминающее возню с игрушечными машинками в куче песка. Если и пищу, и энергию, и редкие/черные металлы придется с места на место, то на транспортировку уйдет большая часть реального времени этой стратегии.

Игрушечная наука

Исследования, проводимые учеными в специальных лабораторных сооружениях, оказывают немедленное влияние на жизнь колонии — никакого особого внедрения открытий (как в первом Outpost) не нужно. Ну, а при разработке технологий, повышающих уровень жизни, население колонии начинает немедленно требовать строительства какого-нибудь культурно-развлекательного объекта, угрожая падением морали.

Вообще-то наука в игре хоть и обширная, но ненастоящая — всякие настройки состава атмосферы в оранжереях или методы производства энергии отошли в прошлое вместе с цифрами многочисленных экранов предыдущего Outpost, больше напоминавших расписание пригородных поездов.

Лицемерные войны

Война в Outpost 2 — это прежде всего война за ресурсы. Убивать людей нельзя — вас начнут саботировать ваши собственные колонисты. Никакого боевого духа, но в условиях, когда каждая жизнь на счету, такое поведение вполне понятно.

Довольно лицемерный подход: мы не убиваем, просто забираем ресурсы, а то, что вы без них загнетесь, это ваши трудности.

Сборник задач с ответами

Напуганные сложностями первого Outpost пользователи завалили Sierra письмами с требованиями упростить управление. Теперь в игре один-единственный и интуитивно-понятный экран: карта большая, карта маленькая, пяток иконок меню команд и отчетов плюс панель, на которой отображаются команды, доступные для выбранного объекта. Цифр очень мало — они остались только в подписях к диаграммам.

Есть полный учебник и стратегическое руководство, к которым можно обращаться по ходу игры — и то и другое — а-ля Help для Windows — без претензий, зато понятно. Для тех же, кому очередная миссия показалась слишком сложной, есть специальный пункт "HOW TO WIN", в котором подробно разжевывается, что и как нужно сделать для полной и безоговорочной победы.

Игра все еще находится на стадии доводки и тестирования, и пока что сложно сказать, будет ли ее простота признаком гениальности или же окажется хуже воровства. Не плохо бы Sierra поторопиться — в наше время экологическая ниша "SimCity в космосе" уже не столь свободна, как два года тому назад.

Василий Андреев



Real-time стратегия Uprising еще не вышла, а Cyclone Studios вовсю уже принялась эксплуатировать разработанную специально для этой игры технологию трансформации трехмерных ландшафтов.

Новая real-time стратегия — Third Domain, существует пока только в виде первых набросков. Несмотря на младенческий возраст (игре всего два месяца), все фирменные признаки налицо: великолепно изогнутые ландшафты (на взятом из рекламного ролика скрине видно, как трехмерный каркас обрастает плотью текстур); освещение, учитывающее пространственное расположение источников света, динамические тени и полигонная военная техника.

● В отличие от большинства стратегий, на причудливый ландшафт в Third Domain можно смотреть под любым углом, свободно меняя масштаб и направление обзора. Хорошо это или плохо, зависит от того, прячетесь ли вы в складках рельефа или же пытаетесь обнаружить подкрадывающегося врага.

● Если верить президенту Cyclone Studios, Хельмуту Коблеру, в его фирме собрались большие поклонники M.U.L.E. Вот почему в Third Domain будут использованы принципы экономики и взаимозависимости ресурсов, характерные для классической

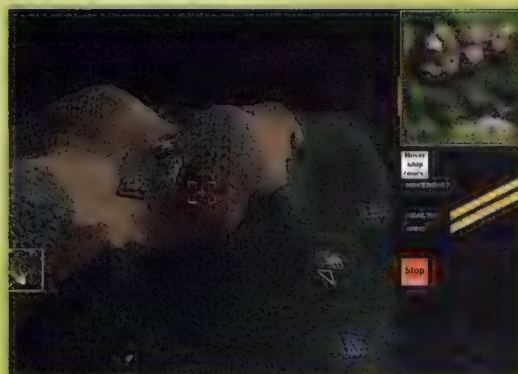
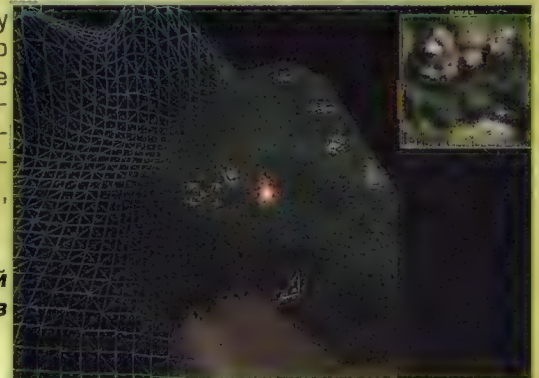
Third Domain

игры EA. Как это впишется в real-time, пока не известно.

● Полигонные юниты Third Domain нарисованы тем же художником, который оформлял Uprising. Уже есть танки, пехота и пара видов транспортеров на воздушной подушке — не густо, но для начала очень даже неплохо.

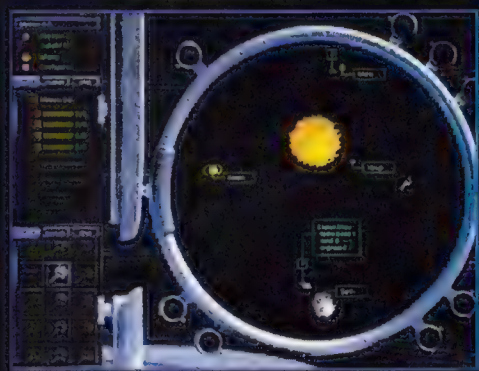
Издаст игру 3DO — где-то во втором квартале 1998 года. Средства обитания, судя по инстументарию, Windows 95.

Василий Андреев



GALACTIC CONQUEST: PORTAL SUCCESSION

Вселенная умирает — постепенно ослабевают и рвутся связи, удерживающие пространство. Единственное, что может спасти вашу цивилизацию — это тайный портал, оставшийся от древних существ. Выживет только та раса, которая обнаружит портал и сможет найти открывающий его ключ. Космические баталии, покорение пространства и дипломатические контакты с другими расами — такова идейная структура этой космической стратегии от Studio 3DO, — Galactic Conquest: Portal Succession.



Galactic Conquest чем-то напоминает Star Control 3, однако бой в нем гораздо более приближен к космическому action-симулятору.

Сюжетообразующей нитью Galactic Conquest становится поиск оставшихся с прежних времен артефактов — начиная с ключа от портала (который обладает собственным разумом и специаль-

но прячется, перелетая с планеты на планету) и заканчивая различными приспособлениями, которые могут оказаться полезными в бою, а могут и привести к взрыву вашего космолета. Всего различных артефактов порядка сотни, но в каждой игре их участвует не более 10–12. Зато местоположение постоянно меняется.

Многие артефакты по своей природе напоминают заклинания в fantasy стратегиях. Например, DaxLux Wall во время боя строит переносной барьер, а Ro's Goodwrench медленно восстанавливает поврежденные щиты и корпус (читай — жизнь).

Вы можете принять сторону одной из четырех рас (разумеется, у каждой есть свои плюсы и минусы). И существует еще восемь других рас, за которые играть нельзя, но с которыми постоянно приходится взаимодействовать. Одни из них пассивны, другие воинственны, а некоторые словно созданы

для того, чтобы создавать затруднительные положения, например, уводя у вас из-под носа артефакт, за которым вы охотились добрую половину игры (причем артефакт переносится на великолепно обороняемую планету, становясь для вас почти что недостижимым). Очевидно, что при таком обилии различных цивилизаций важная роль будет отведена дипломатическим отношениям между ними.

Все инопланетные персонажи неплохо прорисованы (в духе Star Control 2/3 и Deadlock), для их озвучивания собран специальная команда.

Предполагаемый срок выхода Galactic Conquest — конец лета 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

Василий Андреев

CONSTRUCTOR

Своим оформлением Constructor компании Acclaim (разработчик System 3) напомнил мне старый добрый SimCity 2000. Только на квадратах поля этого стратегического симулятора в реальном времени можно построить не один-единственный город, а целое государство.

Строительство начинается практически на пустом месте. Со временем вы сможете возвести на своей территории жилые кварталы, заводы, общественные и экономические центры. Все это хозяйство нужно будет населить тщательно отобранными (чуть ли не путем селекции) обитателями — их называют "desirables", то есть "желательными" гражданами. Еще бы! Ведь именно силами этих законопослушных жителей и создается ваша постепенно растущая империя, именно они и будут ее защищать.

● Вам отведена роль самого главного управляющего. Выбрав один из четырех сценариев, вы сможете направить развитие своей империи в сторону построения утопического общества или же, например, встать на путь экономического соревнования, а то и — покорения мира!

● Очень важно, на мой взгляд, что в Constructor можно играть с друзьями — по сети (вспоминаю свое главное разочарование от SimCity 2000 — построил замечательный город, а похвастаться некому). Но, впрочем, друзья тут не самое главное: разумеется, вам предоставлена возможность помериться силами и с компьютерными оппонентами. В каждом из четырех сценариев у вас может быть до трех конкурентов.

● Между прочим, для того, чтобы доставить неприятность противнику, разработчики Constructor рекомендуют пользоваться прежде всего на "человеческий фактор" — ни одно оружие не может принести больше вреда, чем расплодившиеся в чужом государстве "нежелательные граждане" — хулиганы, психи, призраки и прочая нечисть.

Constructor запланирован на третий квартал 1997 года (официально — на июль, но вряд ли игра выйдет раньше сентября). Среда обитания — Windows 95.

Василий Андреев





An
Occult
Mystery

Black Dahlia

ВЛАСЕН ДОНЛИЯ

Жанр: Квест
Сентябрь 1997 года

И это все цветочки...

Кажется, еще немного и Take 2 сможет выпустить интерактивную энциклопедию под названием "Маньяки-убийцы в мире компьютерных игр". Вслед за прошлогодним Ripper на эту осень назначена новая игра, тесно связанная с потрошителями. Не являясь прямым потомком Ripper, Black Dahlia очень похожа на своего предшественника: та же прекрасная графика, те же запутанные головоломки, интересный сюжет и несколько CD. Все то же. Но лучше.

Кроме того, в Black Dahlia события развиваются не в киберпанковском будущем, а в военном и послевоенном прошлом. По мнению авторов игры, в Соединенных Штатах полвека назад произошли три события, представляющие наибольший интерес для сегодняшнего мира.

Во-первых, это волна убийств, прокатившаяся по стране. Маньяк

так и не был пойман. Во-вторых (менее интересное событие), это Вторая Мировая война, канонада которой докатилась и до США. И, наконец, третье — это зверское убийство киноактрисы-неудачницы Elizabeth Short (еще ее называли Black Dahlia — Черный Георжин за весьма экстравагантные наряды черного цвета). Это убийство тоже не было раскрыто.

По щучьему велению, Вторая Мировая, начнись..!

По мнению разработчиков всем должно быть очевидно, что между тремя очевидными событиями обязательно должна быть связь. Сценаристы Take 2 такую связь усмотрели в черной магии, которой, якобы, занималось все нацистское руководство.

Итак, вы играете за молодого агента американской спецслужбы.

Вам дается задание выявить группу немецких шпионов. Как и всегда в подобных случаях, этим дело, конечно, не ограничивается. Вы оказываетсяе втянутым в расследование преступлений маньяка и перед вами в который раз встает задача спасти мир, оставшись при этом в живых.

Трудитесь, разработчики, и вознаграждаемы будете

Игра "длится" шесть лет — с 1941 по 1947 (год убийства актрисы). За это время вы побываете не только в США, но еще и посетите Старый свет. В общей сложности предстоит разгадать более 70 головоломок и просмотреть около трех часов видео. Дизайнеры Take 2 тоже постарались: они сделали все возможное, чтобы наиболее точно воссоздать атмосферу времен Второй Мировой. Кроме того, в Black Dahlia используется новый движок, позволяющий обзирать все вокруг себя (похожий был использован в Zork Nemesis и ряде других игр). Игровая среда сочетает в себе кинематографические и рисованные планы.

В общем, выглядит все это очень многообещающе, и если Black Dahlia будет также хороша и интересна, как и информация о ней, рекомендую дожидаться осени и взглянуть на нее.

Павел Коротков

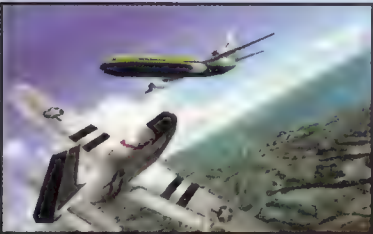
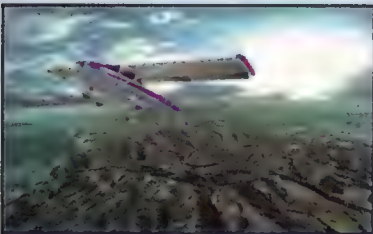


FLIGHT II UNLIMITED

Многие вспомнят Flight Unlimited I, одну из первых игр, где использовались оцифрованные спутниковые фотографии. Игра обладала выдающимся реализмом, хотя он и был ограничен полем 30х30 км, за пределами которого земля сворачивалась в шарик.

Новый авиасимулятор Flight Unlimited II от Looking Glass обладает не только полем, увеличенным до 200х200 км, но и потрясающе подробным трехмерным моделированием всех крупных структур. Каждое здание с высотой более 30 м изображается как отдельный трехмерный объект. Действие игры происходит над территориальной зоной Сан Франциско (так называемая Bay Area).

Flight Unlimited II — да падет разочарование на головы по-



клонников воздушных батальон! — не состоит в славных рядах боевых симуляторов. Реальные самолеты, реальные города и веси, реальные миссии. Можно путешествовать вовсе без миссий, чисто в собственное удовольствие, заодно практикуя взлет и посадку и планируя собственный полетный график. Игровая среда Flight Unlimited II позволяет проноситься по улицам, заглядывая в окна, и даже пролетать под мостом (имитируя подвиги Чкалова).

● Когда надоест транжирить время за созерцанием спутниковых фотографий, натянутых на объемную поверхность, можете взяться за выполнение 25 миссий, в большей степени ассоциирующихся с приключениями. Чем-то отдаленно напоминает SimCopter: вы вылетаете на сигнал бедствия, боретесь со штормовой погодой, оказываетесь в критических ситуациях, и так далее.

● На выбор предлагается авиатехника от легкой Сессны-172 и мотопланера Grob до истребителя времен второй мировой P-51D Mustang.

● В английском языке жанр Flight Unlimited II характеризуется как civilian aviation simulation (симуляция гражданской авиации). И, по утверждениям разработчиков, впервые в данном подвиде жанра применяются Visual Flight Rules (визуальные правила полета), подразумевающие ориентирование по различным наземным объектам. Для тех же, кто не готов за раз освоиться с новой системой, сохраняются также и Instrument Flight Rules, предполагающие навигацию по приборам на панели управления.

Предполагаемый срок выхода Flight Unlimited II — второй квартал 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

OMIKRON

Действие нового футуристического квеста от французской группы Quantic Dream (издатель — ТВА) происходит в городе Omikron, расположенном под хрустальным куполом, где-то в параллельной вселенной.

Вы можете совершенно свободно передвигаться в пределах купола — как по улицам, так и внутри зданий, а также управлять различными наземными и летающими транспортными средствами. С некоторыми персонажами придется не только разговаривать, но и драться — поединки в игре происходят по принципу 3D файтинга.

Пожалуй, самая интересная особенность игры — это так называемая "виртуальная реинкарнация". Если ваш

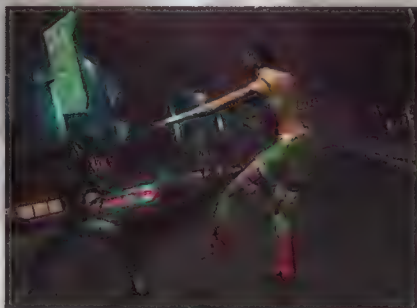
персонаж гибнет, то его "душа" переносится в тело того жителя Omikron, который первым прикоснется к труп. И — да, вы правы, Omikron способен стать едва ли не первой игрой, где вы обретете бессмертие. Умирая в одной форме, вы возрождаетесь в новой. Однако идиллия не становится все-сторонней. В игре



можно сохраняться, но после реинкарнации все сохранения за прежнего персонажа уничтожаются, и вы должны начинать приключение с нуля, волей-неволей приноравливаясь к новому телу, в которое вас заточила судьба. А поскольку Omikron — наполовину файтинг, то умение владеть приемами персонажа приобретает тройное значение.

16-битная SVGA графика, поддержка 3D акселераторов, в первую очередь Power VR и 3Dfx. Соответственно — масса всевозможных эффектов освещения, наложения света/тени и так далее.

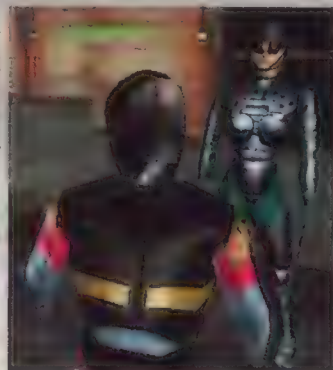
Omikron выйдет не только на PC, но и на приставках. А значит, у нас с вами есть все основания рассчитывать на то, что половина вышеперечисленных графических достоинств после конвертации на персонaлки приобретет



убогий и жалкий вид.

Сейчас Omikron находится на ранних стадиях разработки, поэтому не рискуем называть срок его выхода. Среда обитания — Windows 95.

Василий Андреев



ТОНЕ РЕБЕЛЛИОН

Жанр: Real-time стратегия
Сентябрь 1997 года

К осени, Broderbund собирается подарить нам довольно неординарную разработку, создаваемую на The Logic Factory. Помните, в предыдущей игре этой команды — в Ascendancy — были чудные инопланетные расы? Так вот, в Tone Rebellion действующие лица еще необычнее.

Все чудесатей и чудесатей

По словам руководителя проекта Jason Templeman, на сюжет повлияли



мифология, психология, алхимия и даже буддизм. Все эти разнородные источники связывает с игрой миф о пути героя.

Действие начинается на одном из 15 островов, подвешенных в пространстве и соединенных мерцающими мостами Жизненной Энергии (Tone).

Когда-то этот мир населяли флотеры (floaters) — миролюбивая и мудрая раса. Однажды на острова пришли левиафаны (leviathans). Хорошо организованные и управляемые одним мощным лидером, захватчики одержали быструю победу, а флотерам удалось спасти лишь четыре не-

многочисленных и рассеянных племен.

Только сообща

Вы начинаете игру в роли вождя одного из сохранившихся племен. Вашим подопечным предстоит сначала победить левиафанов на своем острове, а затем объединиться с другими племенами и вступить в борьбу с главарем поработителей.

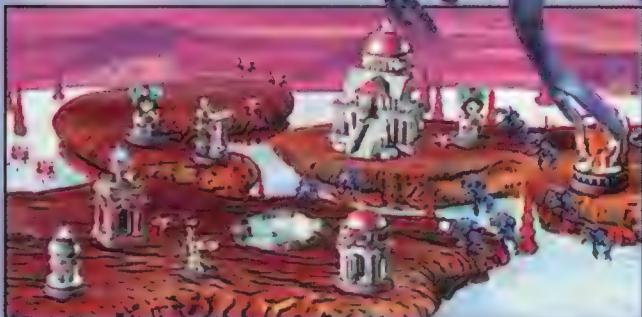
Каждое из племен (Защитников, Глашатаев, Мистиков и Дарующих Жизнь) хранит традиции трех особых профессий (кстати, уровень владения ими можно повышать), а также обладает специфическими умениями и орудиями.

Очень важно, что возможности различных племен прекрасно дополняют друг друга и, хотя временами флотеры и начинают борьбу за ограниченные ресурсы, победить в Tone Rebellion можно, только объединившись против общего врага.

Из жизни флотеров

Как и во всех прочих стратегиях, в Tone Rebellion нужно строить поселения и тренировочные центры для обучения воинов, которых лучше было бы называть магами. Флотеры не

пользуются оружием, зато умеют метать молнии, посылать в противника фаерболы и применять защитные и



отводящие глаза заклинания (разумеется, у каждого племени они особенные).

Никакого микроменеджмента на этот раз не потребуется — вашим подчиненным вполне хватит самых общих указаний "построить то-то и то-то" или "атаковать там-то и там-то". Дальше они будут действовать самостоятельно и, что самое главное, вполне разумно. Во всяком случае, вам не придется опасаться, что получившее приказ подразделение упрется в гору и застрянет или беспечно направится прямо в логово врага.

Зачарованный архипелаг

У вас будет еще одно занятие, правда, совсем не стратегическое. Все острова можно исследовать, причем дело здесь не только в поисках сырья, потоков Жизненной Энергии или других племен. У каждого из островов есть связанные с общей историей тайны, которые требуется раскрыть, решая встроенные в игру головоломки в стиле adventure.

Острова нарисованы вручную — в виде трехмерной широкоэкранной диаграммы, в которой анимировано все, что только можно. Флотеры и левиафаны также детально прорисованы, причем вид их вполне отражает особенности "национального" характера.

На благо игрока

Начинающие могут сначала поиграть на небольшом числе островов, а освоившись, перебраться уже и на высокие уровни, победить на которых крайне сложно.

Играть можно и с друзьями — через IPX или Internet — в игре может принимать участие до четырех человек. Особенный акцент делается на cooperative play, и это здорово, ведь сражаться совместно с живыми людьми куда интереснее, особенно в игре, где так важно действовать сообща.

Василий Андреев

ТОНЕ
РЕБЕЛЛИОН

Опытным игрокам, без сомнения, знакомо название *Scorch: The Mother of All Games*. В конце 80х эта простенькая по своей сути игра приобрела в среде игроков почти что культовый статус. Идея *Scorch* была следующей: на холмистой местности, размещенной в пределах одного экрана, происходила аркадерская дуэль. Регулируя силу и угол выстрела, удачно избегая взрыва осколочности окружающих в своем и в поле зрения вражеских снарядов, игроки должны были в основном режиме уничтожить оппонента одним-двумя точными выстрелами. При этом сами танки игроков были статичны (была возможность минимального передвижения, но это не в счет). Стоит добавить, что все известные *Worms* представляют собой переделку *Scorch* под комиксовый стиль.

WarHeads (разработчик — totalPlay Software, издатель — 1plus) фактически представляет собой трехмерную реализацию *Scorch*. Так как игра действительно будет трехмерной, холмистая местность заме-

нена на космическое пространство. Вы можете менять масштаб изображения от самого крупного (так, чтобы видеть мельчайшие детали корабля противника) до такого, при котором вся вселенная видится как на ладони.

● По замыслу авторов игры, особый интерес



WarHeads



должна представлять система связи между игроками, по которой либо вы, либо автомат оповещения (что-то вроде автоответчика наоборот) сможете сообщить вашему сопернику о его близкой кончине.

● *WarHeads* будет поддерживать до 16 игроков (можно устроить и "смешанный" бой, в котором будут принимать участие как живые люди, так и компьютерные противники).

● Предлагается на выбор более 50 видов оружия и большое количество средств защиты. Если же вам и этого мало, вы сможете создать свое собственное при помощи редактора, который будет

поставляться с *WarHeads*.

● Все оружие, естественно, стоит денег. Их можно будет заработать, уничтожив очередного неприятеля или собирая монетки в космосе.

Любителям *Scorch* игра, наверное, придется по вкусу. Ждать осталось недолго — где-то так до середины этого лета. Среда обитания — Windows 95.

Павел Коротов



STAR TREK: FIRST CONTACT

"Еще один *Star Trek*?" — разочарованно спросите вы. И будете отчасти правы... Но только отчасти. Ведь очередную компьютерную игру по мотивам популярного в США космического телесериала собирается выпустить не кто-нибудь, а Microprose. Сама же игра будет сделана на движке Unreal, который, как ожидается, отвоюет пальму первенства у "полностью трехмерного" Quake.

В отличие от всех предыдущих *Star Trek*'ов, *First Contact* будет в жанре 3D action, — то есть не космическим симулятором и не квестом. Это должно помочь разработчикам создать нечто новое в рамках уже избитой серии. К тому же в игре будет присутствовать некий элемент стратегии: при передвижении по космическому кораблю (который, кстати, смоделирован с большой точностью) вы получите доступ к бортовым компьютерам и сможете разнообразить способы борьбы с захватчиками, устраивая для врагов чело-

вечества хитроумные ловушки. Вряд ли вам удастся обойтись без названных выше ловушек — у компьютерных противников будет развитая система искусственного интеллекта, благодаря которой солдаты, управляемые компьютером, вряд ли попадутся на одну и ту же удочку дважды.

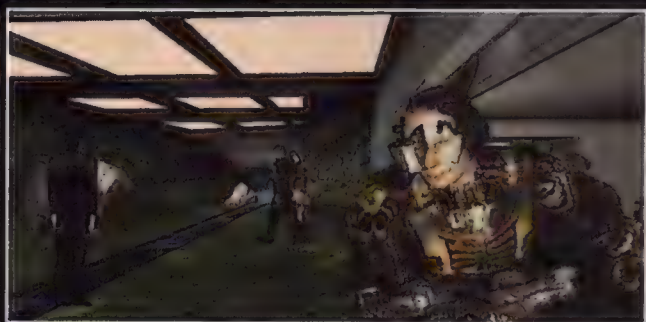
Вы сможете играть за одного из членов экипажа космической станции, что, конечно, имеет большое значение для тех, кто смотрел сериал (сомневаюсь, правда, что в нашей стране найдется большое число поклонников *Star Trek*). Разработчики обещают сходство компьютерных персонажей с настоящими исполнителями ролей в фильме, а озвучивать игру будут принимавшие участие в съемках актеры.

First Contact будет в некоторой степени напоминать *Strife*: наравне с необходимостью вовремя жать на гашетку и ломать голову над тем, как с помощью хитроумных ловушек сломать шею другим, вам, судя по всему, предстоит еще общаться с игровыми персонажами и по ходу дела выполнять некое подобие квестов. В целом, создается интерактивная среда, замешанная сразу на нескольких жанрах, среди которых 3D action является доминирующим, но не основным.

Скорее всего, *First Contact* будет одной из лучших игр, замешанных на эпопее *Star Trek*. Будет ли этого достаточно, чтобы заинтересовать и тех, кто ни разу не видел фильма? Предшественникам *First Contact* это вряд ли удалось. Однако в их распоряжении не было движка Unreal!.

Предположительный срок выхода *Star Trek: First Contact* — середина 1998 года (где-нибудь через полгода-год, когда информации доступно будет больше, мы вернемся к этой игре и выдадим по ней более полный обзор). Среда обитания — Windows 95.

Павел Коротов



CLOSE COMBAT 2

A Bridge Too Far

Жанр: Real-time wargame
Конец 1997 года

Close Combat запомнился многим любителям стратегии за свежий подход к жанру, где настоящий полноценный real-time прекрасно сочетался с детальной информацией о каждом юните, характерной больше для пошаговых wargame'ов. В то же время игру критиковали за некоторую сложность управления и недостаток контроля за происходящим. Microsoft готовит к выпуску продолжение популярной стратегии и обещает исправить все недостатки, не потеряв при этом и неоспоримые достоинства.

В CC2 воспроизводится имевшая место в действительности операция союзных войск. Эта операция называлась Market Garden и имела своей целью захват пяти стратегически важных мостов через Рейн. На начальных стадиях разработки CC2 было предложено несколько вариантов, включая Сталинград и острова Тихого океана. Но Market Garden представлял широчайшие тактические возможности и прекрасный выбор ландшафтов. Именно поэтому разработчики из Atomic Games остановились на этой операции. Был ли такой выбор правильным — покажет время.

В CC2 ожидается новый стратегический подход, который принесет дополнительные возможности в кампанию. Между миссиями вы сможете набирать себе определенное количество танков, пехоты или артиллерии для предстоящей схватки. Таким образом игрок больше не будет зависеть от случайных подкреплений.

Управление point-and-click должно намного упростить контроль над подразделениями во время боя.

Новое шестнадцатитбитное разрешение придаст игре совершенно новый вид: графика станет четче, а поле боя будет занимать большую часть экрана. Авторы утверждают, что теперь игрок сможет с легкостью сориентироваться даже в самом жарком бою.

В игру будут введены многоэтажные здания. При этом будет соблюдаться реалистичность обзора, то есть солдат сможет видеть только ту часть игрового пространства, которая доступна из точки его текущего местонахождения.

Теперь на стороне союзников можно играть не только за американцев, но и за англичан и поляков (правда, последние будут оснащены английским снаряжением).

Разумеется, Close Combat 2 предназначается под Windows 95 (надо же ведь Биллу Гейтсу продвигать в массы программные продукты своей компании!). Первый Close Combat не пользовался в России особым успехом, и вряд ли найдется много людей, которые с нетерпением ожидают выхода второй части. Однако пора становления Microsoft на игровом рынке проходит, появляется профессионализм. Свидетельство тому — великолепная стратегия Age of Empires, о которой вы можете прочесть в данном номере "Навигатора". И мы бы предположили, что второй Close Combat может оказаться ненамного хуже.

Александр Сидоровский



Новые гексагональные проекты SSI

Panzer General II, Pacific General, Decisive Battles of World War II: The Ardennes Offensive

SSI: двумя генералами больше

Компания SSI считается лидером в разработке и производстве пошаговых wargames на гексагональной доске. Однако в последнее время ее позиции "лучшего из лучших" были изрядно поколеблены компанией Talonsoft (которую, к тому же, раскручивает гигант-издатель Empire Interactive), выпустившей за пару лет восемь Battleground'ов (подробности во втором номере "Навигатора"). Можно только гадать, сколь серьезно SSI

воспринимает Talonsoft в качестве конкурента, однако любопытно отметить, что с производством двух новых "генералов" — Panzer General II и Pacific General — SSI свернула на дорожку, пробиваемую Talonsoft'ом — зрелищность и историческая достоверность игровых событий. (Согласитесь, что два последних General — Fantasy и Star — начисто оторваны от "земных реалий" и потому страдают некоторой вычурностью; хотя мотивация SSI понятна: втянуть в свои сети любителей фэнтезийных стратегий и поклонников космических экспансий).

Panzer General II

То, что делается ремейк Panzer General, удивляться не приходится, это даже совсем естественно, поскольку PG давно уже стал классикой шестигранных wargames. Ясное дело, что PG надо просто подтянуть до современного уровня стандартов зрелищности игр, используя новейшие достижения мультимедийных технологий. Результат виден на представляемых скринах: тщательно прорисованные трехмерные юниты, вручную отрисованные карты. Заявляется, что местность будет "интерактивной", то есть будут появляться воронки от взрывов и т.п. Обещается множество мультимедийных заставок. Будет встроенный редактор, позволяющий переключить Историю по своему вкусу (1 большая и 3 мини-кампании, не считая отдельных сценариев). Плюс некоторые мелочи: расширенный scenario briefing, подробный глоссарий по юнитам, награждение после удачно завершенной миссии. Multiplayer'ная поддержка LAN и Интернет, включая игру по электронной почте. И при всем при том — не такие уж высокие требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, 1 Mb Video RAM. Игра требует Windows 95. Появление Panzer General 2 (в других источниках игра проходит как Panzer General '97) намечено на конец 1997 года.



■ Накапливание сил для решительного штурма



■ Нарастание танкового превосходства



■ Обход через лес



Pacific General

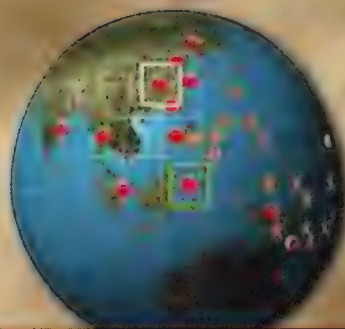
Pacific General — это как бы завершающее звено заявленного 5-Star созвездия (Panzer, Allied, Fantasy и Star General), поэтому неудивительна встроенная преемственность игр: battle generator в PacGen, помимо создания собственных сценариев, позволяет подключать карты и юниты из Panzer и Allied General. Жаль только, что не будет достигнута зрелищность PG2 с ее трехмерными юнитами и интерактивной местностью. Зато обещается историческая достоверность всех сценариев (их 26) и кампаний (2), отражающих реальные события на тихоокеанском театре боевых действий, начиная с конфликтов в Манчжурии середины 30-х годов и кончая сбросом атомной бомбы. Впрочем, играя за японцев, вы можете попытаться предотвратить сие печальное событие, доведя войну вплоть до оккупации Индии, битвы за Мадагаскар и вторжения в Сан-Франциско. Последнее — явный отход от принципа исторической достоверности, зато укладывается в схему "что было бы, если...". При этом встроенный редактор позволяет воплотить самые буйные фантазии.

Отличительная особенность Pacific General — ведение боевых действий как на суше, так и на море, причем, судя по обилию "водных" сценариев, игру можно переименовать в Pacific Admiral (хотя будут и чисто сухопутные баталии). Соответственно, в игру введено множество военно-морских юнитов со своими специфическими особенностями. Например, малые суда могут достаточно близко подходить к берегу, тогда как мощные линкоры и крейсера вынуждены держаться "глубокой воды". Введена оригинальная система повреждения кораблей. Например, разгромив палубу авианосца, вы только лишите противника возможности пользоваться ей как взлетно-посадочной полосой, но не потопите сам корабль.

Встроенный tutorial и глоссарий юнитов позволяют быстро включиться в игровой процесс. Саундтреки записаны по технологии Qsound. Предусмотрена многопользовательская поддержка через модем, LAN и e-mail. Системные требования такие же, как у PG2 (Pentium 90, 16 Mb RAM, 1 Mb Video RAM, Windows 95). Выход игры намечен на начало лета 1997 года.



■ Проверьте свои силы в ГЛАВНОМ сухопутном сражении!



■ Играйте за обе стороны!



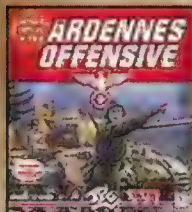
■ Pacific General позволяет сражаться как на суше, так и на море!



■ Используйте глоссарий с детальным описанием юнитов

НОВЫЕ ПРОГНОЗЫ

Decisive Battles of World War II: The Ardennes Offensive



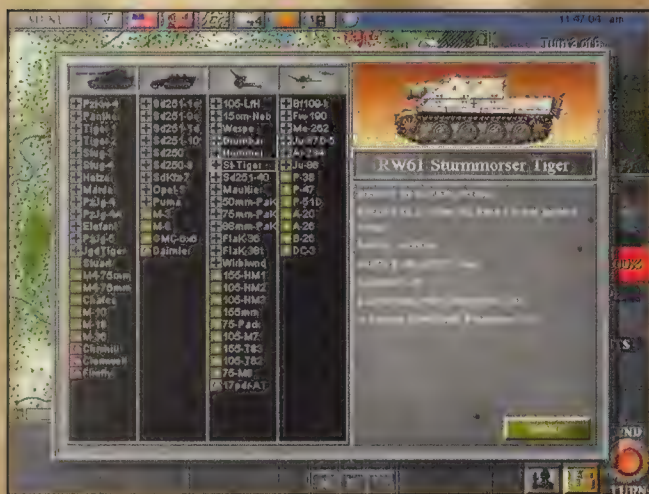
Здесь уж SSI, не без помощи SSG, а лучше сказать, благодаря SSG, залезла в "огород" Talonsoft'a — битва в Арденнах была темой первого Battleground'a. Дело в том, что австралийская кампания SSG испытывала все нарастающие трудности со сбытом своей продукции на американском рынке, а потому решила "сдаться" SSI, ставшей издателем ее последней игры. Похоже, что сотрудничество продлится и дальше, поскольку планируется выход целой серии Decisive Battles of WWII (ответ на сериал Battleground'ov Talonsoft'a?); причем, изначально игра называлась The Last Blitzkrieg. Таким путем SSI может не только избавиться от своего слабеющего конкурента, но и перетянуть к себе группу опытных разработчиков пошаговых wargames.

Так что издание Ardennes Offensive — шаг в первую очередь стратегический, поскольку достаточно взглянуть на скрины, дабы убедиться в том, что Ardennes явно уступает собственной продукции SSI. Заявлением о великолепной 640x480x256 SVGA-графике сейчас никого не удивит; беспрецедентный уровень детализации и анимации (как говорят разработчики) — это просто слова. Можно клонуть на "новый операционный уровень AI, созданный Roger Keeting и Ian Tront", но, простите, эти имена ни о чем не говорят (разве что в Австралии). Далее следует стандартный перечень: расширенный on-screen help, встроенная энциклопедия, полный tutorial, анимационные заставки, документальные фотографии, оригинальный саундтрек — но в каком приличном wargame этого нет? (Ну разве что новинка — система Replay, позволяющая "прокрутить" от начала до конца весь ход сражения и проанализировать свои ошибки и достижения). При всем при том — только 6 сценариев, включая полную кампанию. Про multiplayer достоверно известно лишь то, что будет поддержка игры по электронной почте. Системные требования: Pentium-90, 8 (лучше 12) Mb RAM, Windows 95.

Ardennes Offensive выйдет в конце мая — начале июня 1997 г. В дальнейшем планируется перевод игры на Macintosh.

Игорь Савенков

P.S. Все подписи под скринами взяты с web-site'ov соответствующих игр.



■ Всеобъемлющая энциклопедия вооружений

Историческая справка:

Битва в Арденнах явилась последней отчаянной попыткой Гитлера переломить ход войны в конце 1944 года. 16 декабря немецкие войска неожиданно перешли в наступление против разрозненных сил союзников в горных районах Арденн. Операция стала полной неожиданностью для союзников, поскольку трудно было предположить, что в атаку будут брошены крупные танковые соединения, маломаневренные в труднопроходимой для них местности. Тем не менее, 2-ой немецкой танковой дивизии почти удалось достичь поставленной цели на реке Мез. Однако предпринятый блитцкриг захлебнулся из-за отставания баз снабжения и отдельных контратак союзников. Окончательную точку в кампании поставил американский генерал Паттон, когда его третья армия пробилась к осажденным защитника Бастона.



■ Германская армия на марше



■ Экран настройки игровой среды



Жанр: Real-time стратегия
Осень 1997 года

Эволюция планов

Первый вариант игры по событиям Гражданской войны в Америке (Сид Мейер задумал его почти сразу после выхода Civilization) был "многослойным". Прежде всего, вы должны были, взяв роль Джефа Дэвиса или Авраама Линкольна, разработать общий план военной кампании, а затем (перевоплотившись в генерала Гранта или Ли) одно за другим провести все тактические сражения — неудобно, сложно и мало игровально.

Уже в Firaxis Сид свернул на традиционный путь. Gettysburg — это историческая военная стратегия в реальном времени.

Несмотря на прочные ассоциации жанра с многочисленными и довольно однообразными клонами C&C или Warcraft, можно надеяться, что Gettysburg окажется чем-то более оригинальным. В конце концов, у Сиды Мейера уже давным-давно были свои собственные "реалтаймы" — Pirates и Railroad Tycoon, например.

Наглядность и простота

Глядя на изображенное в изометрической проекции поле битвы, вы

можете наблюдать, как ваши войска бодро маршируют навстречу противнику и храбро бросаются в атаку. Больше всего это похоже на битву оживших оловянных солдатиков — довольно зрелищно, хотя сами юниты, на мой взгляд, мелковаты. А вот рисованные заставки и портреты лидеров напомнили мне картинки из учебника истории для младших классов.

Интерфейс традиционно прост: щелкнув мышкой на одном из юнитов, вы вызываете удобное меню, посредством которого можете отдать команды от немедленного отступления (включая неорганизованное бегство) до "пристегнуть штыки и удержаться любой ценой".

В рамках истории

По замыслу Сиды Мейера, игра должна отражать реалии исторического сражения, поэтому в Gettysburg не будет ни строительства баз, ни нескончаемого потока новых юнитов. Более того, каждое подразделение появляется так, как

это было в реальной битве, и под началом командира, чей опыт соответствует талантам или бездарности исторического прототипа. Как и в любых вариациях на тему Civilization, войск все время не хватает, и распределять их придется очень тщательно.

Главный сценарий, давший игре свое название — это кампания, покрывающая все три дня битвы под Геттисбергом, самого знаменитого сражения в истории Соединенных Штатов. Кроме того, есть еще несколько дюжины отдельных сценариев — с исторически досто-



верным оснащением войск и происходящих на реальных территориях, но дающих шанс свободно пофантазировать на тему истории.

Предусмотрен режим коллективной игры (по модему или через Интернет), однако максимальное число игроков пока не известно — разработчики обещают дать дополнительную информацию только в августе, уже перед самым выходом игры.

Василий Андреев

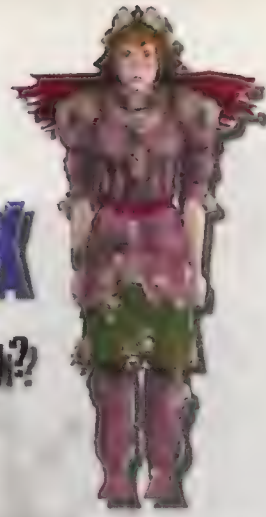


**Which Army
Will You Command?**



The Secret of the Black Onyx

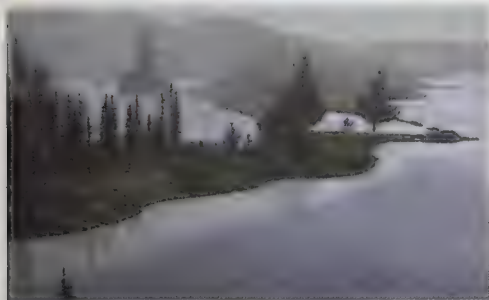
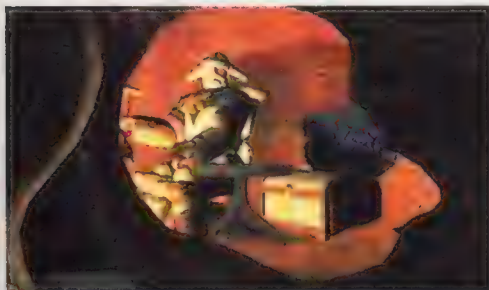
Новый подход к карточным стратегиям?



Небольшое отступление.

Об "экранизации" настольных игр

Идея сама по себе неплохая: взять популярную настольную игру и перевести ее на компьютер. За примерами далеко ходить не надо — вы сами без труда назовете десятки таких игр, включая традиционные шахматы. Правда, поклонников у подобного сорта игр не так уж и много — сказывается отсутствие чуть ли не основного игрового элемента — живого общения между игроками. Впрочем, для "серьезных" игр типа шахмат эмоции вообще противопоказаны, так как нарушают стройный "мозговой процесс". Поэтому не случайно, что именно шахматы были выбраны в качестве полигона для разработки игровых алгоритмов с дальним прицелом создать мощнейший компьютерный интеллект. В результате мы имеем то, что имеем: Каспаров борется с суперкомпьютером Deep Blue (причем проигрывает). Шахматисты же рангом пониже могут удовлетвориться, например, постоянно усовершенствуемым Chessmaster'om.



Ну а что же предложить широким массам игроков, не являющихся "гигантами мысли"?

Можно попытаться "оживить" игровой процесс, представив шахматные фигуры, скажем, в средневековых доспехах и заставив их сражаться друг с другом в буквальном смысле этого слова, то есть проанимировав компьютерную реализацию игры. Однако же вряд ли вы сыграете в такие шахматы больше двух партий: просмотрев все возможные анимации, вы утратите всяческий интерес к игре. Ведь, по

сути, ничего нового нет: если пешка напала на слона и может его съесть по шахматным правилам, то так оно и произойдет, а анимация всего лишь иллюстрирует это радостное (или при-
скорбное) событие. И поскольку в таких шахматах все силы бросаются на создание "эффектных штук", то компьютер, как правило, играет весьма посредственно. Получается ни то ни се.

Нестандартный подход к "экранизации" шахмат применили ребята из Electronic Arts (игра Archon, выпущенная лет 7 назад), введя в традиционно-серьезную игру аркадный элемент. Сказанное означает, что если та же пешка напала на слона, то

еще не факт, что она его съест. Возникает специальный экран, на котором юнит-пешка должен помериться силами с юнитом-слоном. Дальше все зависит от вашего умения применять ряд тактических приемов и от сноровки управлять мышкой (так что потенциально более слабая фигура может забить более сильную). Что-то в этом было, однако в силу некоторых объективных причин, связанных с качеством игры, Archon прошел практически незамеченным.

Обратимся теперь к другой игре, которую уже сейчас можно приписать к лику "классических". Речь идет о карточном шедевре Magic: The Gathering, побившем на Западе все рекорды популярности (за четыре года продано более двух миллионов экземпляров). Поэтому не удивительно, что переводить ее на компьютер взялись одновременно две фирмы: Microprose и Acclaim. Не вдаваясь в детали (подробности в третьем номере "Навигатора"), скажем только, что Microprose создала добротную карточную стратегию, строго придерживаясь канонов настольного оригинала. Фирма Acclaim рискнула (риск — дело благородное, конечно...) и с треском провалилась. Суть дела в следующем. Основу Magic: The Gathering составляет карточный поединок с выкладыванием на стол (согласно хитроумному своду правил) специальных магических карт. Затем с помощью этих карт можно атаковать противника и, соответственно, ими же и защищаться. Разработчики из Acclaim решили так: раз уж выкладывается на стол карта с изображением, например, гоблина, то почему бы этому гоблину тут же и не материализоваться на экране, становясь полноценным юнитом из жанра real-time стратегий. Пришлось Acclaim'у отступить сначала от принципа походовости, затем нагромождать массу других вещей, в результате получился какой-то кишмиш из вдумчивой стратегии и откровенной аркады, совсем не уживающихся друг с другом. При всей внешней эффектности играть в такую игру просто невозможно (чисто физически — требуется сто рук на ста мышках, сто глаз, сто ушей и т.д.).

The Secret of the Black Onyx: попытка создания нового жанра?

Идея Acclaim была проста: вы делаете нечто с помощью набора карт, а затем это нечто реализуется на экране. Новоиспеченная компания Blue Planet Software, базирующаяся в Сан-Франциско, решила пойти именно по этому пути, создавая приключенческую игру The Secret of the Black Onyx. То есть если вам нужно поговорить с кем-то, то выкладываете talk card, а затем карту, представляющую вопрос; хотите купить нечто — гоните buy card. В том же ключе решаются и сражения: все движения, всевозможные удары и блокировки управляются специальными картами. Соответственно, у кого более богатый набор карт, тот и имеет больше шансов на успех. А собрать сильную колоду карт можно в ходе путешествия по волшебной стране, решая различные головоломки, исследуя тайные места, беседуя со встречаемыми-поперечными и борясь



с заклетыми своими врагами. Такой вот "скелет" игры.

Надо наращивать на него "мясо", то есть зрелищность самой игры. А она обещает быть на высоте: те же движения противников в бою анимируются с помощью профессиональных атлетов (система motion-capture) под руководством мастера хореографии и эксперта по средневековому бою Рональда Кнутсона (Ronald Knutson). Детали тщательно прорисовываются двумя художниками — Роджером Дином (Roger Dean), хорошо известным в мире рок-музыки по оформлению альбомов групп Yes и Asia, и Майклом Калютой (Michael W. Kaluta), неоднократно награждавшимся за иллюстрации к произведениям в жанре фэнтези и научной фантастики. Сюжет игры пишется Элайной Ли (Elaine Lee), профессиональной сочинительницей комиксов.

Используется игровой engine под названием Caviar, созданный нашими соотечественниками из компании Animatek, основанной Алексеем Пажитновым (создателем бессмертного Тетриса). Этот движок преобразует трехмерные полигональные структуры в объекты вокселей, то есть объемных пикселей — подобная технология применялась кампанией NovaLogic при разработке ряда последних симуляторов, таких как Comanche 3 и F-22 Lightning 2.

Что же сказать в заключение? Компания Blue Planet Software очень молода и еще ничем не зарекомендовала себя. Между тем она полна честолюбивых замыслов и планирует создать шестисерийное (вот замашки-то!) продолжение на основе фэнтезийной среды, разрабатываемой в Black Opus. Поскольку задействованы профессионалы достаточно высокого класса, то со зрелищностью как таковой проблем быть не должно. А как насчет концепции игры, от которой тоже зависит "играбельность"? Как показал пример Acclaim, скоропалительные и невзвешенные решения ведут к бесславному краху при попытке создать "нечто, доселе невиданное". Здесь требуется детальная продуманность и тщательная сбалансированность всех компонентов игры. Впрочем, до Рождества 1997 года, на которое планируется выход игры, времени еще предостаточно.

Игорь Савенков



PREVIEW

Первый Jazz Jackrabbit в свое время был одной из лучших двухмерных аркад. Славу ему создали динамичность и веселость, значительно скрашивавшие прохождение несколько однообразных уровней. Разговоры о второй части ведутся уже давно в связи с заявленной поддержкой MMX. Недавно же стало известно о том, что Jazz Jackrabbit 2 будет ориентирован в первую очередь на multiplayer, причем с поддержкой до 32 игроков по Интернет. Согласитесь, несколько необычно для 2D аркады. Должно быть, Epic MegaGames посчитали, что на одних прыжках с платформы на платформу и сборе монеток далеко не уедешь, и решили внести в игру "новый колорит". А разработчики из TBA, конечно же, теперь поневоле вынуждены воплощать этот нонсенс (уж извините за субъективное суждение) в жизнь. Хотя — кто знает? — может быть, неординарность и станет тем коньком, на котором вторая часть приобретет великую популярность среди любителей аркад?..

- На одном компьютере одновременно, соединив свои Sidewinder-овские джойпэды в одну цепочку, могут играть до 4х игроков — экран при этом делится на две либо четыре части. Интернет позволяет сразиться как 16, так и 32 участникам.

- Присутствует несколько режимов коллективной игры. Во-первых, гонки с препятствиями. Тут все просто: кто быстрее, тот и победил. Во-вторых, охота за сокровищами. Оппонентов

JAZZ JACKRABBIT 2

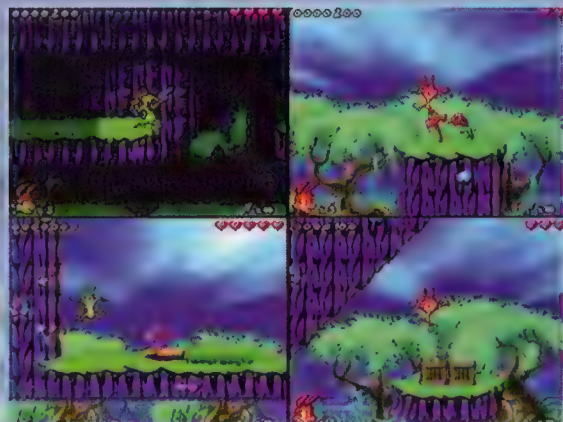
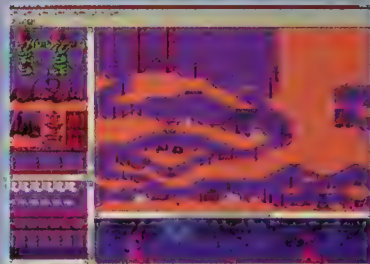
по ходу дела можно отстреливать, забирая выпавшие из них "награбленные" ценности (Diablo не напоминает?). И, наконец, deathmatch — за каждого убитого вражеского зайца вы получаете дополнительные очки.

- Редактор уровней — никак еще одна новая мода в аркадах! Разработчики полагают, что для онлайн-соревнований эта штука просто незаменима.

- Те, кто жаждет славы, смогут прямо из игры отправлять свои результаты на интернетовский сайт Epic Megagames, где будет вывешен регулярно обновляемый список лучших игроков мира.

Jazz Jack-rabbit 2 выйдет во второй половине 1997 года. Средой обитания — Windows 95.

Василий Андреев



Дело происходит в пораженном проказой анархии бундушем, во времена расцвета торговли наркотиками, проходящих мимо ослепшего ока закона убийств и повально-го взяточничества среди государственных чинов. Местное правительство готово нанять кого угодно, лишь бы обуздать поглотившую город волну террора. Одну из группировок, гордо зовущуюся "элитной ударной командой", возглавляет вы — секретный агент, весь из себя крутой и смертоносный. Прорубая дорогу через нескончаемые уровни, обитаемые самыми гадостными уродами рода человеческого вы постепенно обнаруживаете, что у неправедного ("sin" значит "грех") кошмара есть источник. И напускающий на город убийственную заразу гнойник находится гораздо ближе, чем вы могли бы себе представить...

● Сюжетный 3D action всегда располагает к себе, так как предполагает нечто особенное, чего лишены столпы жанра сего. Идеиную структуру SiN вы могли изучить в предыдущем абзаце; теперь добавьте к своим познаниям об этой игре от Hipnotic и Activision лицензированный движок Quake 2 — и вопросы об игровой среде отпадут сами

SiN

с собой. Только не забудьте, что движок именно от второго Quake, а значит, действие вполне может разворачиваться на свежем воздухе, а не в пропахших монстриным потом пещерах-казематах. К слову сказать, в SiN будет шесть различных окружений, где будет происходить сражение за чистоту городских улиц.

● Hipnotic уже издали под маркой Activision один из лучших клонов Quake'a на сегодняшний день — Scourge of Armagon. И можно ожидать, что в SiN окажутся в полной мере воплощены те идеи, которые впервые проявились в Scourge. Большого сказать не сумеем — информация об игре едва только появилась. В будущих номерах "Навигатора" мы постараемся рассказать о SiN подробнее.

SiN должен выйти в самом начале 1998. К тому времени всяческих переделок Quake 1/II уже будет бескрайнее море, и если что и вытянет SiN — так это поддержка Activision и сюжетность (при условии, что таковая не останется лишь на бумаге). Место проживания ГрехА — Windows 95.

Василий Андреев
Иван Самойлов

FORSAKEN

Разрабатываемый на Probe и, как само собой разумеется, готовящийся быть изданным на Acclaim, трехмерный action Forsaken является клоном Descent, причем, судя по скринам, несколько уступающим ему по части графики. В Forsaken предполагается та же свобода перемещений, те же прозаичные цели из области "убей их всех" и те же головоломки, сводящиеся к открыванию незнамо какой двери незнамо каким ключиком.

● В Forsaken провозглашается отказ от ставшего стандартным, по мнению разработчиков, техногенного окружения. Трудно сказать, с чего вдруг Descent показался им "техногенным". Зато вот скрины Forsaken с металлическими текстурами на стенках гигантских трубопроводов смотрятся еще как "по-техногенному".

● Все транспортные средства (а как еще обозвать эти плавающие-летающие мотоциклы?) можно моделировать самому. Само собой, готовые машины также предвидятся в количестве 15 штук, на выбор.

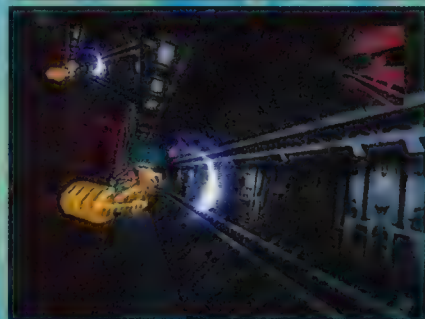
● Предоставлен большой выбор самого разного оружия, причем не только стреляющего. Есть, например, ракеты и торпеды, и даже всякая экзотика вроде "фотонных ударов".

● В Forsaken будет 15 миссий-уровней для одиночной и восемь — для совместной игры. Поддерживается мультиплеер для сети, Internet, модема и нуль-модема. Причем по IPX сети, через Internet играть смогут до 12 человек одновременно.

● Обещана поддержка большинства 3D акселераторов, а также 3D звука на соответствующих карточках. Надо полагать, в целях усиления эффекта присутствия в Forsaken можно будет выбирать голос, которым ваш персонаж станет проклинать своих врагов или кричать от радости при удачном выстреле.

Forsaken ожидается ближе к концу 1997 года. Похоже, что если Probe не придумают что-нибудь действительно стоящее, кроме как клонировать Descent, то Forsaken большого интереса представлять не будет.

Василий
Андреев



Halls Of The Dead

Faery Tale Adventure Part II

PREVIEW

Жанр: Квест
Июль 1997 года

Жили-были три брата. Один брюнет, другой блондин, а третий — самый непоседливый — рыжий. И было у них три волшебных скакуна. Вот однажды отправились они погулять в Темный Лес, где всякая нечисть водится. Заехали далеко — нет вокруг ни души. Вдруг кони их в камень обратились — с места не сдвинуть. Как тут быть? Как коней спасти да домой добраться? Вот и пришлось братьям спешиться и на поиски приключений отправиться. А где приключения, там и твари злобные, и друзья волшебные, и колдовство разное.

Узнаешь, дружок, старую добрую сказку?

Рисованная сказка

Faery Tale Adventure II (разработчик — Capstone) можно охарактеризовать как игру в стиле настоящей волшебной сказки. В лучших традициях жанра, она начинается с неторопливого "жили-были" рассказа, а потом постепенно затягивает и незаметно переносит вас в VGA'шный, насыщенный яркими красками мир. Посмотрите на картинку — графика вроде бы наивная, но при этом со множеством деталей и тщательно прорисованная. А изометрическая проекция немедленно вызывает ассоциации с играми вроде Diablo или Ultima и очень правильно, сходство, как ни странно, есть. Оно состоит в том, что мультяшный мир Faery Tale Adventure II ведет себя "физически правильно" и оказывается плотнее и достовернее, чем кажется на первый взгляд.

По ходу своих приключений, братьям придется преодолеть семь (вполне волшебное число, но, конечно, хотелось бы побольше) довольно обширных областей, населенных самыми разными существами: от торговцев до драконов и от гоблинов до целительниц.

Игра нелинейна, всегда можно выбрать, куда направиться дальше и в какое приключение стоит ввязаться уже сейчас, а в какое — после. Авантюры в Faery Tale Adventure II будет предостаточно, причем непосредственно с основной историей связаны далеко не все. Зато все имеют последствия — самые неожиданные и здорово влияющие (по крайней мере, так обещано) на ход событий.

Трое в одной партии

Собственно "партии приключенцев" как таковой, и нет. Братья либо путешествуют все вместе (тогда двое следуют за одним, тем, которого вы выбрали в качестве лидера — система, использованная, например, в The Lord of the Ring), либо разбегаются в разные стороны и находят персональные приключения. Впрочем, в некоторых ситуациях вам все-таки придется соединять в одну команду по крайней мере двоих.

Это не всегда просто: если кто-то из братьев рассержен (а это видно по выражению его лица на панели статуса), он ни за что не захочет договариваться с остальными, да еще будет ввязываться в драку с кем попало. Если вам не удастся охладить его пыл или увести от греха подальше, дело может кончиться тем, что вместо портрета забияки появится — совершенно некстати — печальное надгробие.

Обмен идеями

Общение между персонажами игры происходит так: у каждого есть набор интересующих его любимых вопросов. На па-

нели справа от экрана они показаны в виде иконок — "идей". Если передать такую идею другому, то он в ответ сообщит все, что по данной теме знает (если знает, конечно). Иконки меняются по ходу игры, так что у каждого из действующих лиц всегда есть готовый набор наиболее уместных именно в данный момент (или особенно больных) тем для разговора или поводов для взаимодействия.

Такой способ ведения диалогов был успешно использован в Discworld II и кажется мне более быстрым, удобным и естественным, чем выбор одной из предложенных фраз или, того хуже, набора ключевых слов, вводимых посредством клавиатуры (как иногда в Larry) или через специальное меню.

Ах, если бы...

Конечно, было бы здорово играть в Faery Tale Adventure II с друзьями: один за одного, третий... Увы, такая возможность (и multiplayer вообще) в игре не предусмотрена. Остается только попробовать поиграть вместе с кем-нибудь, пока братья ходят по одиночке, но это, конечно, не то...

Пара слов напоследок

Старички, которые помнят первое, довольно унылое воплощение Faery Tale Adventure, наверняка отнесутся к предложению продолжить волшебные приключения с благоразумным недоверием, а молодые любители 3D, полноэкранного видео и полигональной графики и вовсе не найдут в этой игре ничего особенного.

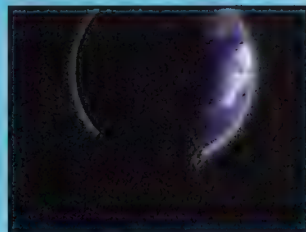
И тем не менее, есть в Faery Tale Adventure II нечто родное и знакомо еще по текстовым приключениям от Infocom, или даже по бабушкиным сказкам: увлекательность и возможность почувствовать себя самым настоящим героем самой что ни на есть волшебной истории.



Василий Андреев

Real-time — стратегия Rising Lands? "Освоение земель" то есть? Знаем-знаем, как их осваивать, — огнем и мечом, солдат побольше и готово! Ан нет — в новой стратегии от французской компании MICRO-DS одной военной силой не обойтись. Да, собственно, игра и не про войну вовсе, а про построение нового счастливого общества. Во враждебном окружении, конечно, но все же строить — это вам не ломать.

Вашему кочевому племени предстоит возвести города — опорные базы, освоить лежащие под ногами ресурсы, развить науку и технику, повысить уровень жизни, установить дружеские отношения с соседями, ну, а с кем не получится — тех уничтожить. И зажить счастливо.



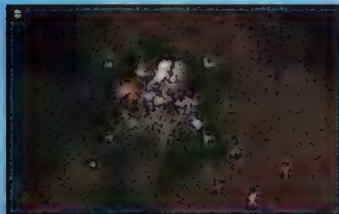
RISING LANDS

● Каждый колонист специализируется в одной из областей: сельское хозяйство и экология; военное дело, техника, религия; экономика или дипломатия. Специальность можно и поменять: отпала нужда в армии — перековали солдат на пахарей. Причем изначально колонист не владеет вообще никакой специальностью, и после того, как он появится, необходимо дать ему соответствующее "образование" (почти как в играх под artificial life...).

● В городах можно возвести более 20 различных сооружений (чем их больше, тем интереснее город для противника).

● По ходу развития клана становятся доступными более 20 видов подразделений, включая даже такую экзотику, как боевые медведи или летающие велосипеды. Старые юниты идут на переработку — в новые.

● Дипломатия позволяет заключать союзы, обмениваться и торговать, получать контрибуции.



● Игровое поле огромно — 180 анимированных экранов 800x600.

● В игре более 30 различных миссий, 20 из них объединены в одну кампанию. При переходе к следующей миссии все нажитое вами добро остается при вас.

● Врагов три вида — гильдия убийц, твари из тени и конкурирующие кланы кочевников. Последнее особенно интересно, особенно с учетом того, что предусмотрен multiplayer — до четырех игроков одновременно.

Игра выходит в конце лета 1997 года и будет обитать под Windows 95 при поддержке DirectX.

Василий Андреев

GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Есть такая примета: если кругом начался беспредел, миром правят преступные синдикаты, а по улицам разгуливают мутанты, значит мы переместились в треть тысячелетие. В Microprose'овской стратегии Guardians: Agents of Justice двадцать первый век уже наступил — мутанты-супергерои сражаются, выясняя, сможет ли человечество освободиться от гнета мафии.



● Вам отведена роль руководителя организации "хороших" мутантов, коих в вашем распоряжении более 14 штук. Все они разные — каждый со своим неповторимым сочетанием характеристик.

● Если же ни один из готовых мутантов вас не устраивает, можете вывести нового, но тут придется поломать голову, выбирая, какие из 80 с лишним свойств, особенностей и умений необходимы вам в первую очередь.

● Любопытно, что супергероев можно трансформировать еще и во время поединка — сообразно сильным и слабым сторонам дерущихся противников.

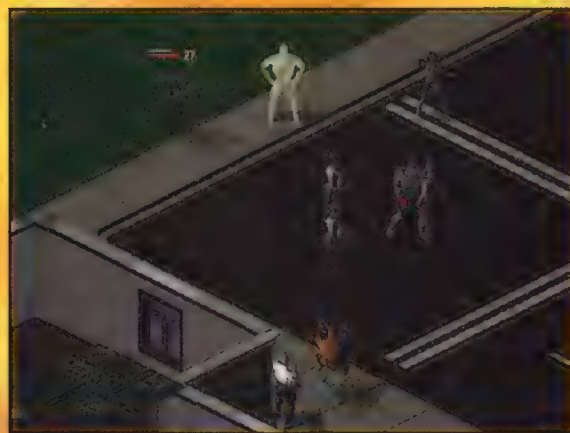
● Сражение идет на многоуровневой карте, представленной в изометрической проекции. Кстати, карта для каждой следующей игры генерируется заново.

● Окружение интерактивно — во время сражений территория подвергается разрушению, а здания получают повреждения, так что в перерывах между ратными подвигами их приходится восстанавливать.

Супергерои, мутанты, трансформеры... Есть в этом какой-то непреодолимый привкус видеоигр и японских мультфильмов. Впрочем, Microprose надеется, что как раз на эту то приманку и клюнут те, кто уже любит супергероев с игровых приставок, но еще не успел приобщиться к играм настоящим — компьютерным.

Guardians должны быть готовы к концу 1997 года.

Василий Андреев



Might and Magic 6 Зарисовка на тему

Жанр: RPG
Конец 1997 года

Разговор в таверне

— Оно и видно, что вы, судари мои, приезжие, — трактирщик понизил голос. — Как я догадался? Так вы ж к королю собрались! А доброго государя Роланда нашего давненько уже никто не видел. И куда подевался, никто не знает. Как пропал, так и начались все эти беды. Недовольны все, понятное дело. Какое ж это королевство без короля! Поговаривают даже, будто Боги от Роланда и вовсе отвернулись. Порядку нету и совет наш городской ничего поделать не может. Тут и до бунта недалеко.

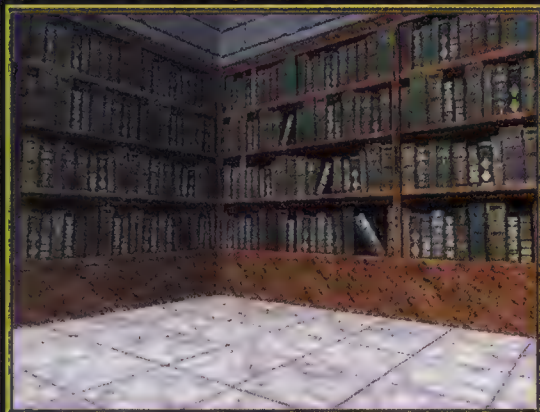
Дайте осмотреться

Здорово же изменился старый добрый Might and Magic ко своей шестой части! Дома в городе — полигональные, говорят, что замки и подземелья — тоже. Повсюду SVGA графика, 24-битные "трюколорные" картинки, — не иначе, как новый 3D движок появился.

Потянувшись за кошельком, я задел пристегнутый к поясу меч и обнаружил, что объекты — то по-прежнему в виде спрайтов выполнены. Расплатившись (трактирщик подмигнул, и я отметил для себя, что качество анимации стало гораздо выше), я направился к дверям, с неприявчливым оглядываясь на движущиеся тени и прочие натуралистичные эффекты освещения, с головой выдающие поддержку 3D акселераторов. За мной последовали мои верные спутники.

Друзья и соратники

Знакомая ситуация — собралась кампания начинающих искателей приключений, зеленых еще и неопытных. Не беда — возможностей повысить свое умение владеть оружием, колдовать, воровать, молиться, прятаться, печить и драться в любом приключении представится



масса. Главное, выбрать, кто в чем будет практиковаться, а там посмотрим, кто самый ценный член нашей партии.

Короче говоря, как и прежде, все герои одного класса (воины или маги, например) начинают свою карьеру с одним и тем же набором способностей, но могут развивать их так, как вам будет угодно, обретая при этом индивидуальность и силу.

Свобода выбора

Эх, за что я люблю Might and Magic, так это за свободу выбора. Хочешь — этот квест бери, хочешь — тот. Ясное дело, что идти на дракона с голыми руками глупо, но ведь можно же! Никто не скажет: "Этот квест по сценарию пока не доступен, и сперва вы должны пройти из пункта А в пункт Б".

А квестов много — толкуют, что некоторые любители золотишка умудрялись даже умереть от старости, разыскивая все новые и новые выгодные поручения.

Нет, мы не из таких, мы-то помним, что сэрзы 3DO и New World Computing (издатель и разработчик Might and Magic 6) ждут от нас спасения доброго Короля Роланда, а не потворствования нашей жажде наживы!.. Что, что ты говоришь, мой дорогой гном? Какие потертые сокровища?..

Василий Андреев



Английская фирма Eutechnyx пока практически неизвестна. Но с выходом этой игры у нее есть шанс увеличить свою популярность, причем как в среде PC, так и у фанатов PlayStation (тем более что издающая Total Drivin' компания Ocean вполне способна обеспечить дополнительную рекламную шумиху).

Если Total Drivin' действительно получится таким, как его рекламируют, то, возможно, игра не затеряется среди многочисленных автосимуляторов. А обещают разработчики следующее:



TOTAL DRIVIN'

- Высокий уровень реалистичности, включающий падающие мосты и извергающиеся вулканы. Интересно, кто под ними ездить будет?..
- 30 трасс, от стандартного шоссе до песчаного пляжа и от лесов и равнин до гор и каньонов.
- 40 машин разных классов, от серийных до Формулы-1. Также обещают индивидуальное управление со своими особенностями для каждой машины.



• Заезды происходят в разное время суток, от дневного до ночного.

• Очень неплохое оформление трасс, хотя появление на заднем плане истребителей МиГ-31 несколько странно. Также возникают вопросы по поводу гонки на сликах по мокрому песку.

• Предполагается поддержка multiplayer, в каком виде — пока не сообщается.

Больше пока, к сожалению, сказать нечего. Судя по скринам, Eutechnyx поставила целью воспроизвести что-то вроде The Need For Speed и довольно неплохо с этим справляется. Впрочем, графика сама по себе не является залогом успеха, так что с окончательными выводами следует подождать до появления полной версии. Когда произойдет это событие — пока что неизвестно.

Андрей Голубев

WRECKIN CREW

Сегодня симулятором автогонок уже никого не удивишь. Видимо, поэтому разработчики из QuickDraw не стали сосредотачиваться на динамике гонки. Вместо этого они создали весьма оригинальные 3D трассы и выпустили на них тяжело вооруженные машины. Суть Wreckin Crew заключается в том, чтобы прорваться к финишу, уничтожая оппонентов из табельного оружия. Оппоненты, разумеется, в долгу не останутся.



• Неплохой графический движок. Обещается, что игрушка практически не будет тормозить даже в том случае, когда на экране полно стреляющей и взрывающейся техники. Скорость гонки обещают сделать очень высокой. Посмотрим...

• Предполагается, что трассы будут обладать интерактивностью уровня Pod. Например, если вас угораздило врезаться в отбойник из покрышек, то они разлетятся. Причем не только рядом с вашей машиной, но может быть и вдоль всей трассы — смотря как ударитесь.

• Трассы очень интересные. Например, как вам гонка в метро? Прямо по шпалам. Или в супермаркете. Не пробовали на третьей скорости подняться вверх по эскалатору?

• Каждая машина имеет свои особенности. Плюс к этому, предусмотрена установка всевозможных power-ups — так что ваш железный конь постепенно превратится в эту самую машину для убийства.

• Есть также набор специальных "трюковых" трасс — для любителей попрыгать и полетать.

• Поддержка multiplayer, включая Demolition derby и Death-match arena.

Даже несмотря на то, что идея Death Track осталась



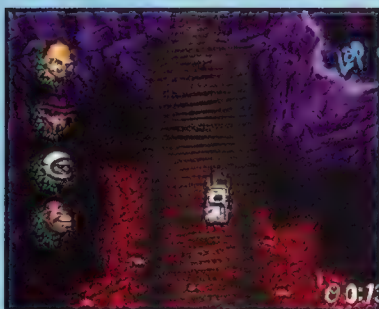
практически не измененной, игрушка может получиться неплохой. Радует в основном оригинальность трасс, особенно на замкнутых пространствах. А также имя Sir-Tech как издателя — эта компания слабых игр не выпускает.

Wreckin Crew должна появиться в июне 1997 года. Вероятнее всего — Windows 95.

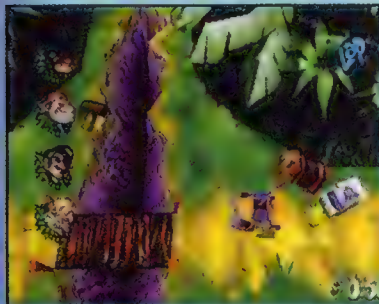
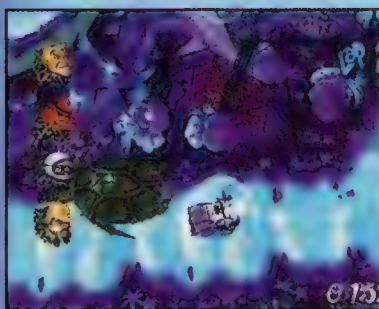
Андрей Голубев

Motor Mash — это всего лишь второй проект фирмы Eutechnyx, первым были тоже гонки — Total Drivin'. Новое творение разработчиков выйдет в варианте для PlayStation и PC.

Честно говоря, гонками сейчас трудно кого-нибудь удивить, даже если они дополнительно усложнены возможностью стрелять в своих противников из различных видов оружия. Motor Mash явно не претендует ни на оригинальность, ни на реалистичность.



MOTOR MASH



Трехмерная графика, красивые текстуры, дополнительные power-ups... В лучшем случае мы получим еще одни гонки в длинном ряду им подобных, а о худшем даже думать не хочется. Впрочем, привлечение в команду разработчиков кое-кого из создателей Micro Machines вселяет некоторый оптимизм.

- Более сорока уровней с различными опасностями — во льдах, в пустыне, в джунглях и под водой.

- Для PC-версии сетевая поддержка до 4-х игроков.

- На ваш выбор — 12 персонажей со своими собственными характеристиками, — играйте, за кого хотите.

Среда обитания — будут версии для DOS и Windows 95.

Роман Кутузов

PREVIEW

WATERWORLD

THE QUEST FOR DRY LAND

Многим любителям кино название этой игры, без сомнения, покажется знакомым. Действительно, Waterworld сделан по вышедшему два года назад одноименному кинобоевику с Кевином Костнером в главной роли. Фильм, что называется, влетел в копеечку, достигнув едва ли не рекордной стоимости производства — около 200 миллионов долларов. Хотя ничем выдающимся "Водный мир" не являлся, однако пользовался известностью (хотя бы из-за своей себестоимости). Как следствие, по его мотивам Interplay сочли возможным создать компьютерную игру.

Сюжет вкратце таков. В далеком будущем вся Земля повторила судьбу Атлантиды, т. е. была затоплена. Люди превратились в полудикарей, из ржавых остатков бывшей цивилизации возводящих искусственные острова посреди безбрежного океана. Основными ценностями стали пресная вода, пища и, как ни странно, земля, которой не осталось на поверхности водной пустыни. Но как бы ни было всем плохо, всегда найдется кто-то, кто захочет нагреть руки на несчастьях других...

- Идея Waterworld — противостояние пиратам, готовым все сровнять с водой. Вы набираете солдат из осаждаемых поселений, оснащаете их оружием (более 15 видов, преобладает огнемётно-пулевое), усаживаете на всевозможные плавсредства (водные мотоциклы, лодки, ракетноосные баржи). Ваша задача — отбить атаки пиратов и отыскать сухую землю, — последнее, возможно, добавит в игру приключенческий элемент.

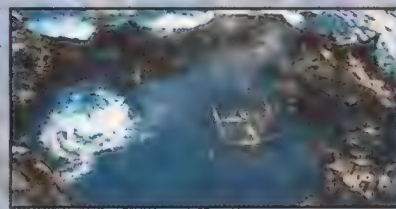
- Вы сможете управлять как каждым солдатом в отдельности, так и группами. Применяется вид сверху (как в большинстве real-time стратегий). Сама игра, скорее всего, по своей структуре станет похожа на Jagged Alliance. Протяженность — 22 миссии.

- В Waterworld войдет 30 минут видео, не вставившегося в фильм. Скорее всего, ничего особенно интересного там не окажется: первосортные сцены из фильма не выкидывают, а спецэффекты в "Водном мире" не представляли из себя особой ценности.

- Поддерживается сетевая и модемная игра.

Первоначально Waterworld намечался к сентябрю 1996 года. С тех пор дата выхода постоянно переносится. Сегодня это третий квартал 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

Павел Коротов



P R E Y

If You Don't Come Back, They Will!

Жанр: 3D action

Дата выхода: "Когда проект будет завершен (но не раньше 1998)"

Настоящей проверкой для любого action от первого лица является: "по кайфу ли это?". Но чтобы стать великой, игра должна нести в себе заряд веселья, интереса, вызова и неожиданности. Чтобы этого достичь, все компоненты должны быть на месте — технология должна быть продвинутой, архитектура крутой, монстры ужасными, оружие мощным и история захватывающей. Если все элементы присутствуют, то игроки действительно смогут забыть себя в игре.

Paul Schuytema, лидер проекта Prey

Явление Геймера

...Монитор замерцал, переливаясь всеми цветами палитры 256 цветов, и на экране вместо Winword'a появилась размытая по контурам физиономия Геймера. Я тяжело вздохнул. Ну почему именно сегодня и именно сейчас? Только статья начала вырисовываться, и вот на тебе...

— Привет! — жизнерадостно сообщил Геймер, просовывая наружу руку, обтянутую текстом моей нарождавшейся статьи, для приветствия. — О Prey статью мыслишь, Белинский?

— Привет... — буркнул я, вместо ответного рукопожатия подкручивая контрастность монитора (надо признаться, на четкости очертаний Геймера это вообще никак не сказалось), — шел бы ты лучше на компьютер к Самойлову, виртуальный персонаж!

И подумал:

"Он единственный, кто может сносить твоё присутствие, образина ты этакая!"

— Все мы чем-то виртуальные! — торжественно провозгласил Геймер и немедленно перешел от слов к делу. — Мы тут на пару с нашим главным связались с Шайтемой...

— Paul Schuytema, ведущий дизайнер Prey?! — я так и подскочил на месте.

Paul Schuytema — лидер проекта Prey. Профессор, имеет научные степени по программированию и научной фантастике, часть времени посвящает преподаванию в колледже. До подписания контракта с 3D Realms в октябре 1996 года был лидер-дизайнером MechWarrior III на FASA Corporation. Причиной поступившего к нему приглашения от 3D Realms стал уход прежнего лидер-дизайнера Prey, Тома Холла (Tom Hall) в Ion Storm к Romero. Свою работу над Prey Шайтема начал с создания научно-фантастической концепции игры.

— Ну... как бы да, — Геймер стал полупрозрачным, и сквозь него, как через прозрачную полиэтиленовую пленку (правда, весьма грязную) стал проглядывать некий англоязычный текст, в складках которого мелькало слово "Prey".

— Геймер!!! — вскричал я, оправившись от первоначального шока. — Слушай,

немедленно входи в фокус, я не намерен из-за тебя глаза ломать! И нечего мне тут в полноэкранном режиме маячить! Вон тебе окошко русификатора в уголочке — туда и смещайся. И рассказывай толком, чего вы там такого нарыли!!!

Геймер такому обращению явно обиделся, и это пошло ему на пользу, изображение сразу стало резче.

— Взяли интервью через e-mail, — сообщил он буднично-деловым тоном, принимаясь ковырять в носу пальцем, к которому приклеились кнопки Save и Open с управляющей панели Winword. — Не так, чтобы полноценное, а чисто по наиболее спорным либо неясным моментам. Мы забросили ряд вопросов, получили от Schuytema ряд ответов.

— А, вот это здорово! — я довольно потер руки.

Радость моя была вполне понятной. 3D Realms, создатели знаменитого Duke Nukem 3D, выдали пока что до обидного мало информации по своей новой игрушке, которая, по словам все тех же 3D Realms, должна была "сделать с Quake то же самое, что сделал Duke Nukem 3D с DOOM".

— Текст интервью?

— Ясно дело присутствует!

— Поехали?

— Х-мм... Ну ясно дело!

Если назад не вернешься ты, вернутся они

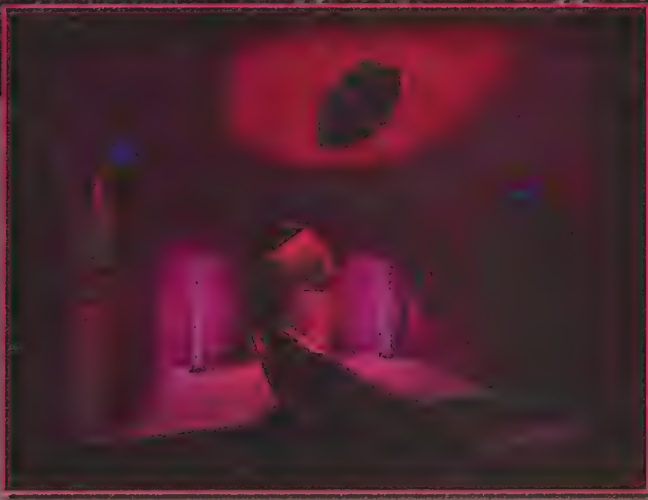
По традиции, в играх жанра 3D action сюжет большой роли не играет. Перед тобой кроважадные монстры или лишившиеся человечности люди, в руках фантастически мощное оружие — и вперед, через архитектурные переплетения уровней к двери под мерцающей табличкой "EXIT". Бей, круши, уничтожай! Освободи свой инстинкт убийцы, усовершенствуй его с помощью разума, дополни волей к победе и постарайся сделать со своими врагами то, что они хотели бы сделать с тобой!

Prey почти что не станет исключением из общего правила. Но именно "почти". Начать с того, что, в отличие от большинства представителей жанра 3D action, новое детище 3D Realms содержит крепкий научно-фантастический сценарий, налагающий отпечаток на построение игры как таковой.

Что можно сказать об игровых персонажах (противниках)? какова кухня их создания?

Игрок встретится с троицей инопланетных существ, зовущихся Trocaga (которые существуют в странных симбиотических-паразитических отношениях друг с другом). Помимо того, существует четвертая форма разумной жизни — "Keepers" (Хранители), обитающие вместе с Trocaga (exist between the





cracks of the Trocara].

Что я могу сказать по поводу противников в игре, так это то, что они будут сильно отличаться друг от друга. Это заставит игрока придумывать новые атакующие стратегии для каждого вида и для каждого подкласса различных существ.

Тросара — так называется триумвират высокоразвитых инопланетных существ, обшаривающих галактику в поисках сильнейших воинов. Из каждой расы выбирается достойнейший, кто способен проявить себя в проводимых гладиаторских боях.

Главным героем и жертвой ("prey" в переводе с английского означает "жертва") становится индеец из племени апачей по имени Talon Brave ("Коготь Бесстрашный"). Ему предстоит противостоять представителям трех других инопланетных рас на территории огромного трехмерного мира, населенного худшими порождениями фантазии разработчиков.

Однако же триумвират совершил ту главную ошибку, которая свойственна всем увлекающимся гладиаторством иным цивилизациям. А именно — связался с землянином. Задача главного героя — выжить в бесчисленных сражениях, понять, кто скрывается под маской Тросара, кем являются загадочные Хранители (Keepers) и — отомстить им за все те новые и неожиданные впечатления, которые они внесли в жизнь простого



индейца из племени апачей.

Что вы можете сказать о внешности противников, их AI и так далее? Как насчет традиционных тупых монстров, которые обычны в большинстве 3D action игр?

Что касается "тупых монстров" в других action-играх, то я полностью согласен с тем, что AI пока что не бросал игроку действительно вызова. Мы работаем над Finite State System AI, которая позволит нам наделять врагов широким набором

тактик. Это заставит игрока думать несколько больше во время игры — прежние тактики из области "стреляй все что движется" постоянно сбавать не будут.

Научно-фантастическая концепция, независимо от заложенных в ней противоречий (симбиоз и паразитизм — это, вообще-то, антонимы...), приводит в Prey к нескольким следствиям. Во-первых, вместо того, чтобы крушить толпы тупых врагов, вам на каждом уровне предстоит иметь дело с одним, в редких случаях с несколькими противниками, отличающимися высоким уровнем интеллекта. Преследование, отслеживание, засады — предполагается, что AI будет вести себя буквально как человек, используя малейшую возможность, чтобы



одолеть вас. А учитывая то, что противники — представители различных рас (какими бы они там симбиотами-паразитами ни были) и обладают специфичным оружием, используют уникальные приемы борьбы и применяют своеобразные стратегии...

Согласитесь, что это уже мало похоже на классический action "убей их всех". If you don't come back, they will! — если индеец не сможет выжить, уничтожить Хранителей и вернуться домой на Землю, то вместо него на Землю придут Они, и новые представители человеческой цивилизации станут жертвами гладиаторских ристалищ. А может быть, и сама планета будет выбрана ареной для кровавой олимпиады?..

Вторая особенность также вытекает из сценарного построения. Помимо рефлексов, придется напрягать и мозги. Здесь задача становится посложнее, чем "найти рубильник X, открывающий дверь Y". Для того, чтобы победить, вам придется понять психологию чужой расы, мотивы и способы действий ее представителей. Что-то такое квестовое начинает проглядывать... По утверждениям разработчиков, общая идея настолько увлекательна, что порадует самых заядлых фанатов science-fiction.

Набивая все это, я поглядывал на окошечко русификатора с минимизировавшимся Геймером. Было видно, что его распирают какие-то эмоции, но он мужественно молчит, ожидая, пока во мне проснется чувство "вопросительного знака", а до тех пор ограничивается демонстрацией фрагментов ин-



тервью.

— Ну и..?

— Экий умник! — в ту же секунду затараторил Геймер, облекая свои слова в буквенные закорючки на странице и сопровождая все сказанное голосовой поддержкой через динамики при эмоциональном изменении контрастности монитора. — Расхвалил!

— А что?

— Ни что, а чем.

— Что чем?

— Тем, что Duke Nukem 3D отличался юмором, которого в Prey практически и не предвидится. Научная фантастика — вещь серьезная, но слишком заумная. На игровом процессе она обычно никак не сказывается. Кто знает про те огромные фантастические летописи, которые заложены в Bioforge и Deadlock?

— Ты читал?

— Еще бы!! После прочтения первых же участков глаза лезут на лоб, доходят до затылка и пребывают там до окончания текстов! А только где это все в игре? Так, боком как-то показано, где-то в чем-то проявилось. Особой популярности это играм не добавило. И возьми Duke Nukem 3D. Приколы создали ему популярность. Аналогично — Redneck Rampage, Blood, Shadow Warrior. А кому нужен, примера ради, Fate с его иероглифической занудностью?

Геймер оставался в своем обычном амплуа. Вечно недовольный и на все огрызающийся. Так как спорить с ним напрямую было проблематично, я решил зайти с другого бока.

— Duke Nukem 3D взошел на пьедестал всемирной славы еще и благодаря культовому герою. Что касается юмора, то он вторичен и проистекает от героя. Сам по себе юмор — почти что ничто. Redneck, Shadow Warrior — в них мы опять-таки встречаем яркую героиню. Что касается шуток и приколов, то ко времени выхода Prey все эти шутки уже устареют, и заумный сценарий, придуманный Шайтемой, будет в самый раз. Что-нибудь в интервью об этом есть?

Геймер, символизируя проистекающий в его голове мыслительный процесс, поместил мне на монитор картинку Duke Nukem'a, сидящего в позе лотоса. Потом выдал следующий фрагмент интервью. И я понял, что в этом споре победа за мной.

Уверены ли вы, что индеец апачи Talon сможет стать культовым героем такого же масштаба, как Duke

Анекдот, рассказанный Геймером

Америка. "Дикий" Запад. Ковбойский бар. На сцене танцует симпатичная девушка, одежда которой ограничивается упрощенным веревочно-трикотажным вариантом бикини. Вдруг раздается выстрел, пуля перешивает бретельку лифчика.

— I am Wild Bill Hicock, — гордо произносит ковбой в конце бара, картинно дуя на идущий из ствола револьвера пороховой дым.

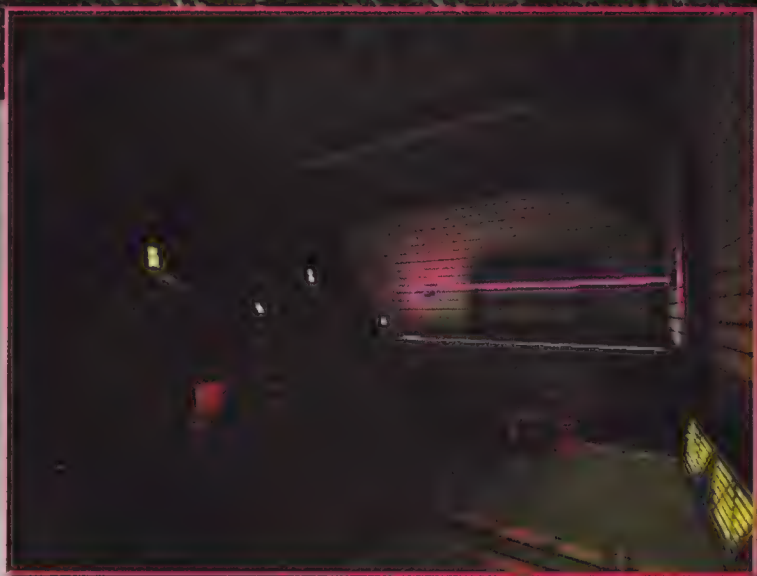
Посетители в шоке; в этот момент раздается второй выстрел, лишаящий танцовщицу остающейся части наряда.

— I am Clint Eastwood, — гордо произносит ковбой в другом конце бара, картинно крутя револьвер на пальце.

Посетители ошеломлены вдвойне, звучат нестройные аплодисменты в адрес ковбойской меткости. В этот момент с треском распахиваются дверные створки, раздается громоподобный выстрел, ракета попадает прямо в девушку и разносит ее на куски.

Блондин в темных очках небрежно закидывает базуку на плечо и сообщает остолбеневшей аудитории:

— I am Duke Nukem!



Nukem? Как нам кажется, Duke Nukem был понятен в каждом уголке играющего мира, в то время как ваш герой-индеец может оказаться интересен лишь в пределах Америки. Как насчет этого?

Очень хороший вопрос! Да, у нас есть надежда, что Talon Brave станет "большим" или "больше", чем Duke Nukem. Duke, по моему мнению, был крайне американизированным персонажем, но он укладывается под стереотип action-героя (как Арнольд Шварценеггер), и через эту ассоциацию он получает "международное" признание. Talon, с другой стороны, гораздо более "человечен", нежели Duke, с нелегким прошлым, желаниями и слабостями. Факт того, что он американский индеец, очень хорошо работает под нашу фантастическую подоплеку и игровую среду, но это также делает его индивидуумом с ярко выраженными национальным наследием и индивидуальностью (от чего он иногда страдает), — в этом смысле я вижу Talon'a в большей степени "универсальным", чем Duke'a, поскольку большее число игроков окажется способно идентифицировать себя с ним и его мотивациями.



Проруби себе тоннель

На какой стадии разработки пребывает Prey?

Prey находится в разработке уже давно, однако наш новый движок по-настоящему начал развиваться где-то с ноября 1996 года. Первоначальный движок изрядно походил на quake'овский как по форме, так и по действию, и мы, как компания, решили, что лучше послужим нашим игрокам (крутой игрой), если постараемся создать нечто большее — так что мы полностью отказались от старого варианта и начали работу над новой технологией, которая станет следующим поколением вслед за Quake 2, Unreal и Jedi Knight.

На данный момент наш движок практически готов и наш редактор [уровней], *Preditor*, уже полностью на ходу. Мы находимся на начальных стадиях создания наполнения игры.

Специально для *Prey* в 3D Realms разработан новый мощный движок, позволяющий вытворять такое, что раньше не было доступно в 3D action.

Какова структура *Quake*? Некий набор помещений, пристыкованных одно к другому и образующих единую систему. Компьютер видит всю систему одновременно, игрок — только ту ее часть, в которой находится. Как следствие, все вполне логично: комнаты идеально пристыкованы одна к другой и взаимосвязаны. А что, если компьютер встанет на точку зре-



ния игрока и будет (как бы) знать лишь о том, что видит игрок? Не станет ли это шансом отвергнуть всяческую стандартную логическую структуру?

Возможно ли, что внутри одной комнаты находится другая, которая в два раза больше этой комнаты? Это не логично, это нарушит системную целостность, а потому исключается. Возможно ли, что одна из комнат разрушена залпом из мощнейшего оружия и через проломы проглядывает находящийся сверху коридор? Подобное частично было возможно в *Duke Nukem 3D* — но с условием, что возможность создания пролома предусматривалась заранее на этапе моделирования уровня (то есть это была обычная дверь, замаскированная под стену). Хорошо, а если нет никаких заранее предусмотренных вариантов и можно разгромить вообще что угодно и где угодно, а при наличии несметных количеств боеприпасов и маниакального терпения вообще низвести огромный комплекс, где происходит действие, до груды обожженных камней в пустыне?

Предполагается, что все это будет возможно в *Prey*, и подобного не было еще ни в одной из существующих 3D action. Разработчики собираются заставить наиболее разрушительные варианты оружия стать действительно разрушительными. Противник укрылся под аркой и ждет, пока вы сунетесь за ним, рассчитывая, что успеет выстрелить первым. Но кто мешает вам обрушить на него арку? Надежным образом замкнув дверь не позволяет вам проникнуть куда-то, куда вам проникнуть необходимо. Почему бы не перейти на верхний этаж и не пробить тоннель в потолке грота?

Как по поводу того, чтобы войти в телепортатор, который переносит вас в некую свободно подбираемую точку на уровне? Например, на чердак или в стену между помещениями? Причем обратный телепортатор, позволяющий вернуться, не предусмотрен? Другой вариант телепортатора — эквивалент видеокамер из *Duke Nukem 3D*, только теперь в роли объекти-

ва выступаете вы: превратившись в прозрачную субстанцию, парите какое-то время над уровнем, обозревая окрестности.

Еще вариант — возможность вскочить в подобие планера и полетать по уровню, ведя перестрелку с пушечными турелями, потом приземлиться в ангаре и продолжать приключение "на своих двоих". При этом пилотируемый планер не просто движется вперед и назад вдоль уровня — управление им скорее напоминает *Descent*. Сделать "мертвую петлю"? Нет проблем — движок *Prey* все это позволяет.

Помимо вышесказанного, главный герой может вертеть головой, оглядываясь по сторонам, и при этом продолжать двигаться в прежнем направлении. Предусмотрено 6 степеней свободы: перемещение в трех измерениях (это три степени свободы) плюс вращение вокруг любой из трех осей (еще три степени свободы).

В целом, движок рассчитан на высокую степень интерактивности игровой среды — и трудно перечислить все то, что в нем будет реализовано...

— Ха, "трудно перечислить"! — снова встрял Геймер. — Напиши лучше, что 3D Realms еще без году неделя, как уяснили для себя, чего этот их хвалимый тобою движок делать будет.

— Ты необоснованно...

— И потом, я не верю, что ко времени выхода *Prey* большинство перечисленных идей все еще будет оставаться нереализованными. Так называемое Неевклидово пространство? Возьми российский *MadSpace* от *Maddox Games* — оно там уже вовсю используется. Посередине комнаты стоит дверь, толщина — полметра. С одной стороны двери куда-то вдаль идет коридор, с другой — то же самое. И почему-то от *Maddox* я не слышал никаких рассказов о компьютере, который видит только то, что видит герой. С позиций программирования этот нонсенс, чепуха то бишь. Компьютер в любом случае видит весь уровень сразу.

— Да уж... — отделался я неопределенным ответом, потому



как оказался полностью сбит с толку. А Геймер удовлетворенно напыжился, и контрастность монитора снова понизилась. Любит поставить собеседника в тупик, гнусность небритая, ох как любит...

Графика. Противники.

К тому времени, когда *Prey* придет в наш мир, здесь уже будут *Unreal* и *Deathtrap Dungeon*. *Prey* и *Unreal* являются играми, делаемыми в стиле *Quake*: они обе ори-



антированы на графику, и все прочее является вторичным к дизайну уровней. Если Prey появится после Unreal, сочтут ли ее клоном Unreal? И не получится ли, говоря о Deathtrap Dungeon, что Quake, Prey и Unreal ойдут в историю, или нечто в подобном роде?

Интересный вопрос. Prey не будет "клоном Unreal" каким бы то ни было образом. Она абсолютно отличается по технологии и абсолютно отличается по подходу к самой игре. То общее, что есть между Prey и quake'ами с unreal'ами, так это вид от первого лица. Многие "ученые умы" предсказывают смерть жанра action от первого лица, но мне кажется, что многие сильные игры от первого лица останутся, потому как никакой другой жанр игр не погружает тебя в действие до такой степени. Игроки хотят реализма и все большего и большего вызова, и я не думаю, что это желание умрет когда-нибудь в ближайшем будущем.

Ну какой же разработчик скажет худое слово о графических возможностях своего будущего творения? 3D Realms намерены затмить в Prey все, существующее на сегодняшний день, а также все, собирающееся обрести существование к тому судьбоносному моменту, когда Prey будет завершено и появится в продаже.

Монстры на уровнях обещают быть полиговыми, то бишь как в Quake, — но несколько неясно, из скольких полигонов будет состоять один монстр (для сравнения, в Quake это было 200–500 полигонов, в Quake II планируется 500–1000 полигонов). Само собой разумеется, каждый монстр будет обтянут "поражающими воображение игрока текстурами". Вот только все монстры, которых мы видели на сегодняшний день, сводятся к этому схематичному карандашному наброску, который вы можете видеть на странице.



— Мы специально контактировали с одним из сайтов в Интернет, который отслеживает прогресс Prey, — встрял Геймер. — Сайт зовется Preystation. Aaron Corcoran — он поддерживает Preystation — сказал, что, насколько он знает, пока нет ни одного готового монстра, и работа над ними практически не начиналась. Шай-тема потом, по сути, подтвердил это.

— Вернемся к графике, — почувствовав интерес Геймера к "монстровой" тематике, я поспешил сменить тему. — Каждый объект в игре будет

обладать собственной текстурой, включая персонажей (кстати, как тебе идея того, чтобы обнаруживать противника по отбрасываемой им тени?).

— Х-мм...

— Далее, необычная инопланетная архитектура придаст уровням мрачный колорит.

Я заметил, что Геймер, косясь из своего окошка на набираемый мной текст, начинает чему-то веселиться.

— И это, по-твоему, рассказ о графике?

— По-моему, да, — гордо отвечивал я. И "подставился".

— А как же real-time lighting? Динамические источники света, в дружном усилии освещающие поверхности? Полупрозрачные блуждающие лучи, пронизывающие мрак в комнатах? Плавные переходы света и тени? Багровые отсветы ог-



Системные требования

Системные требования Prey пока неизвестны, однако очевидно, что понадобится Pentium, причем разработчики прозрачно намекают, что неплохо бы игроманам заранее приобрести графические акселераторы типа 3Dfx или Rendition. Ведутся переговоры о поддержке игрой нового чипсета Voodoo. Системы виртуальной реальности — например, виртуальные шлемы — тоже всячески приветствуются.

Графика

Скриншоты из игры заслуживают отдельного упоминания. Дело в том, что первоначальные скриншоты были попросту смоделированы художниками 3D Realms в 3D Studio, чтобы можно было что-нибудь показать прессе, и к игре никакого отношения не имеют. Те скриншоты, которые мы сейчас публикуем по Prey, являются "настоящими". Практически все прочие, которые вы видели до сих пор, — официальная подделка.

ненной лавы на стенах? — Геймер настолько увлекся, что впал в патетику.

— Ну, это мы еще посмотрим, когда игрушка выйдет, — слабо отбивался я, но было ясно, что он меня на этот раз поймавал, паразит такой! Конечно, я знал и о свете, и о тени, и о real-time lighting все, что надобно знать. Но вот указать на них сразу позабыл. За что и был посрамлен.

Оружие

Что вы можете сказать об оружии в Prey? Будет ли оно аналогично тому, которое использовалось в большинстве 3D action — Quake, DOOM и так далее? Какое оружие будет присутствовать и какое являться основным: магическое, огнестрельное или холодное? Будут ли внедрены некоторые нестандартные виды оружия (как, например, в Eradicator)?

Мы пока что не рассказываем многого о нашем оружии, потому как есть очень крутые идеи, и не хотелось бы, чтобы их кто-нибудь позаимствовал. Поскольку это научно-фантастическая игра, то огнестрельное (как противоположность обычной магии или колюще-режущему) станет доминирующим. Но речь идет о кое-каких интересных инопланетных расах, поэто-

му предполагается ряд крайне "уникальных" и мощных средств уничтожения.

Фантазируя на основе ответа Шайтемы, Геймер рисовал руками в воздухе что-то этакое, большое, шестиствольное, скорострельное и обязательно смертоносное.

— Относительно оружия — известно, что оно будет обладать гигантской разрушительной силой и должно отличаться от всего, что было придумано на сегодняшний день, — поделился я той информацией, которой располагал. — Мощь его должна быть достаточной, чтобы производить катастрофические разрушения на уровнях. Однако пока что незаметно, чтобы в Prey оказалось нечто действительно неожиданное и нестандартное. Скорее всего, нас ждет классический набор пистолет-винтовка-автомат-гранатомет-ракетомет плюс парочка орудий поражения уровня Shrinker из Duke Nukem 3D.

— Это не очень-то радостно, если так, — удрученно протянул Геймер, и шестиствольный пулемет, который появился бы у него в руках, растаял в воздухе.

В расчете на Comm-bat

После ознакомления с планами 3D Realms относительно Prey возникает закономерный вопрос: если single-player mode похож на deathmatch, то на что будет похож multiplayer? Что нового тут можно придумать?

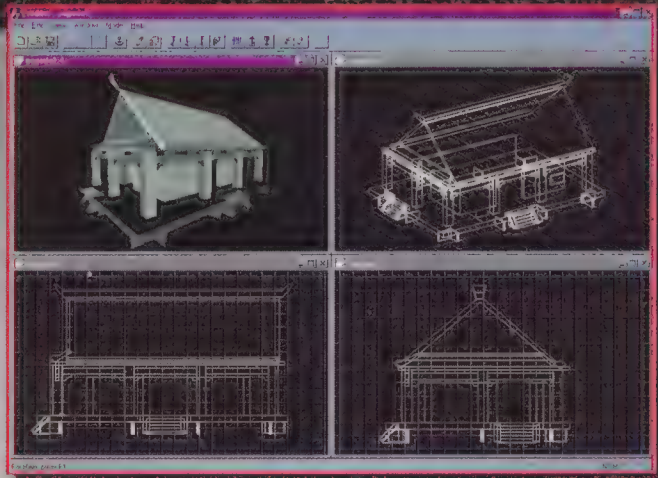
Оказывается, кое-что можно. Но начнем с классики. Конечно, дело не обойдется без deathmatch (он же Comm-bat). Помимо того, возможны режимы co-op (совместное ведение боевых действий) и team ("стенка на стенку"). Полная поддержка игры по модему, нуль-модему, сети и Интернет. Фактически, планируется, что движок не будет ограничивать количество бойцов. Все зависит только от производительности "железа". До 15 человек смогут играть практически по любой сети, а для 25 и более все-таки сервер понадобится.

Продвинутая технология клиент-сервер дает Prey массу преимуществ. Игроки смогут присоединяться к сражению или



покидать его в любой момент, не мешая при этом остальным. Сервер будет поддерживать правила игры для всех, поэтому при появлении, скажем, DLL-библиотечек с новыми условиями игры обновить их можно будет только на сервере.

Наименее воинственные натуры смогут участвовать в игре в качестве "призрачных наблюдателей", почти невидимых и абсолютно неуязвимых, перемещающихся по уровням подобно не нашедшим пристанища душам умерших воинов, безлико наблюдая за ходом битвы.



Специальная опция slave позволяет подключить к вашему компьютеру, скажем, соседнюю рабочую станцию, чтобы она занималась "черновыми" расчетами, увеличивая таким образом общую производительность системы.

Хищный редактор

— Это что такое? — оживился Геймер, вчитавшись в заголовок. — Ты Самойлова имеешь в виду?

— Нет, не его. Просто редактор уровней, созданный для Prey, называется Predator, что и навяло такой заголовочек. Predator был специально создан для Prey и будет поставляться в комплекте с игрой. С его помощью можно делать практически все — рисовать, редактировать, наклонять, вращать элементы уровней.

Разработчики утверждают, что все эти действия производятся с легкостью в одном окошке, причем скорость работы в нем зависит только от того, насколько быстро вы успеваете отдавать команды с помощью мыши. При желании можно осуществлять редактирование в четырех и более окнах.

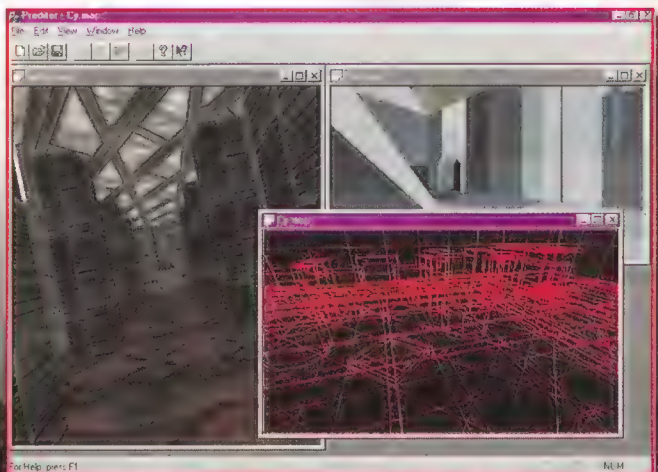
Predator используется сейчас для создания жутковатой инопланетной среды, призванной запутать игрока, сбить его с толку и... увлечь игрой!

— Я вот уже увлекся! — увеличиваясь из формата русификатора до полноэкранных размеров и подводя итог статье, заявил Геймер. — Только не знаю, хватит ли моей увлеченности до середины девяносто восьмого года?..

Роман Кутузов и Геймер

Редакция благодарит Аарона Коркорана и Preystation за поддержку, оказанную в создании статьи.

**Preystation: www.preystation.com
undernet irc: #preystation**



ИГРОВОЙ МИР НА ИНТЕРНЕТ

Когда спадает пена

Так уж сложилось, что разработчики компьютерных игр являются одними из самых требовательных к "железу" людей, хлебом их не корми, а подавай процессор побыстрее, цветов побольше, да звук пореалистичней. И все новые технологии они (разработчики) осваивают первыми: не успели на рынке появиться MMX-процессоры, а на прилавках уже и Pod, и G-NOME, и Eraser, и мощные графические карты-акселераторы уж выпускаются не только и не столько для дизайнеров и аниматоров, сколько для игроманов. А вот период зарождения и становления Интернет прошел в стороне от игрового рынка. Да, появилось множество MUD'ов (любительские текстовые многопользовательские игры), кое-какие крупные компании-провайдеры наподобие AOL или CompuServe заводили на своих серверах простенькие игровые зоны со стандартным набором классических игр (карты, шахматы и т.п.), была даже парочка ролевых игр и несколько wargame'ов класса Capture the Flag (американский вариант "Зарицы"), но все эти деяния носили такой неглобальный, незаметный характер, что говорить о развитии онлайн-игр было по крайней мере смешно.

И вдруг в один прекрасный день оказалось, что Интернет стал большим, сильным и, самое главное, нужным, что ведущие софтверные компании перерывают друг другу глотки в стремлении застолбить себе место в Сети. И вот на этой волне ажиотажа в Сеть устремились разработчики игр, зачастую еще не понимая толком, чего они хотят от Интернет и какую политику им нужно проводить.

Теперь же, когда волна ажиотажа еще не прошла, но уже пропала пена, застывшая обзор, посмотрим, в каком состоянии находятся онлайн-игровые игры.

Интернет как игровая зона

Пожалуй, еще рано говорить о том, что компьютерные игры и Интернет неразделимы, но с тем, что фундамент заложен, спорить трудно. Сегодня уже сложно представить игру, претендующую на коммерческий успех, в которую не была бы заложена многопользовательская версия с поддержкой Интернет. Любопытная деталь: как известно, производители стараются отразить на упаковке все модные черты, которыми они наделили игру. Беру с полки первую попавшуюся коробку — G-NOME (недавно вышедший роботосимулятор от 7th Level), и что же — помимо наклейки, оповещающей о том, что поддерживается MMX-процессор, на коробке имеются ТРИ!!! надписи типа InterNet Ready...

Вовсю функционируют специальные игровые онлайн-службы, такие как TEN, Battle.net, Kali и т.д., о которых я подробно расскажу немного позже. В Origin Worlds Online накладываются заключительные штрихи на игровую вселенную Ultima Online. Готовятся к выходу несколько российских онлайн-игр, таких как Parkan (Nikita), Allods (Nival Entertainment).

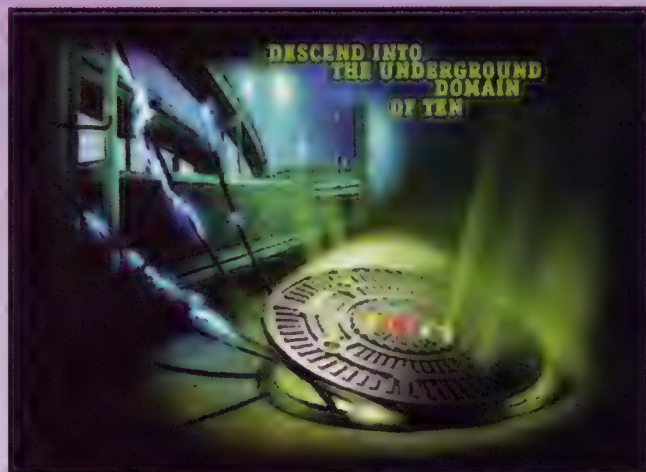
Загляните на web-сайты, посвященные играм, на каждом вы увидите надпись — "Internet gaming era is coming" (Эра онлайн-игр наступает).

Возможно, у придирчивого читателя, привыкшего "алгеброй гармонию измерять", возникнут сомнения, а зачем вообще вся эта суета нужна. Не являются ли онлайн-игры еще одной попыткой вытянуть деньги из кармана игромана, почему бы не пустить немалые силы и средства, затраченные на Сеть, на, скажем, усовершенствование искусственного интеллекта в стратегиях, тупость которых стала "притчей во языцех", или разработку новых трехмерных движков, которые заставят расплакаться от бесилия ребят из Epic MegaGames, создающих Unreal. Выслушав такое заявление, досточтимый мистер Холмс, живи он в наши дни, сразу бы отметил, что этот гипотетический читатель никогда не играл в игры по модему или по локальной сети. Невозможно выразить словами те ощущения, которые возникают, когда вы разносите в щепки укрепления, выстроенные не абстрактной программой, а весьма даже живым человеком, вашим коллегой или другом. А теперь представьте, что по подземельям DOOM ходят не четыре, а, скажем, сто человек, а сами подземелья в десятки раз больше по размерам?..

Причем, вы не просто бегаете по коридорам, а еще и заключаете союзы, беретесь за выполнение различных заданий, к примеру, уничтожение определенного игрока, ведь в киберпространстве вы уже не безликий солдат, а личность со своим именем, обликом, возможно даже, предысторией.

"Ну хорошо, хорошо!" — согласится наш недоброжелатель, — "Но чем же тогда плохи локальные сети?"

Да, на первый взгляд локальные сети кажутся идеальным решением проблемы, но если чуть-чуть задуматься, то становится очевидным, что и они обладают рядом существенных недостатков. Ответьте самому себе, где у вас есть доступ к локальным сетям? В основном на работе или в учебных заведениях (хотя далеко не в каждом ВУЗе, не говоря уже о шко-



лах, есть современные компьютеры, объединенные в сеть с высокой пропускной способностью), то есть в тех местах, где игры находятся под запретом. И хорошо, если ваш начальник или преподаватель лояльно относится к играм в нерабочее (неучебное) время... Интернет свободен от этого недостатка; конечно, есть у него ряд других минусов, но зато Интернет развивается и улучшается, а вот начальники — нет.

Не убедил? Что ж, тогда у меня остается последний шанс — попробуйте сами! — благо для этого нужно лишь подключиться к Сети, что сейчас становится такой же необходимостью для компьютера, как мышь или CD-дисковод. Впрочем, это тема для отдельного разговора.

А что касается мировых тенденций, то ситуация такова. Люди планируют свой отдых в основном либо вокруг телевизора, либо вокруг компьютера (в ближайшем будущем их обоих заменит некий телекоммуникационный гибрид). И телевидению приходится несладко. Уровень продаж в индустрии компьютерных развлечений по Северной Америке сейчас составляет около 6 миллиардов долларов, в то время как вся продукция Голливуда тянет лишь на 5 миллиардов. По заявлению исполнительного директора TEN Джека Хейстенда (Jack Heistand), TEN уже вовсю соревнуется с телевидением, и хотя в период показа популярных телесериалов количество подключений к TEN резко снижается, после окончания сериала оно немедленно восстанавливается.

Теперь рассмотрим подробнее основные сервисные службы, предоставляющие игровые услуги.

Total Entertainment Network

<http://www.ten.net>

Total Entertainment Network (TEN)

— пожалуй, самая солидная из онлайн-новых служб, ее венчурный капитал составляет около 12 миллионов долларов, служба имеет тесные контакты с такими издателями, как Apogee/3D Realms, Accolade, Maxis, Microprose и Spectrum Holobyte, SimTex,SSI. На сегодняшний день на сервере TEN вы можете поиграть в игры, занимающие верхушки хит-парадов. В их числе — Duke Nukem 3D, Deadlock, AD&D Dark Sun: Crimson Sands, Command&Conquer, Red Alert, Diablo и Quake. В ближайшее время к ним добавятся Blood, Shadow Warrior, Twilight Lands, Confirmed Kill (авиасимулятор от Eidos Interactive, см. "Навигатор" №1) и NASCAR Racing.

Особое внимание стоит обратить на Dark Sun: Crimson Sands. Эта игра — своего рода расширение популярных ролевых игр Dark Sun I и II до размеров планеты; она и является классическим образчиком того, что придет на смену текстовым MUD'ам. Если в Red Alert и Duke Nukem 3D вы можете играть через Kali-сервер, а в Quake — соответственно, на Quake-сервере, то аналога Dark Sun вы не найдете. Целая планета со множеством городов и пустынь, сотни игроков, постоянно совершенствующийся игровой мир, в котором, словно по мановению волшебной палочки, появляются новые артефакты и монстры — все это делает Dark Sun воистину уникальным явлением, соперничать с которым пока может лишь готовящаяся к выходу Ultima Online.

Как правило, все игры, которые специально разработаны для запуска через TEN, уже имеют в составе дистрибутива программу-клиент, необходимую для доступа на сервер, а новые версии клиентского ПО зарегистри-



рованный пользователь всегда может скачать с web-сайта TEN. Кстати, о регистрации. Бесплатный сыр бывает только в мышеловках, поэтому услуги TEN платные. Но так как месячная абонентская плата составляет всего лишь 19.95\$ (то есть стандартную сумму, которую средний американец выкладывает за месячное подключение к Сети), я думаю, что даже при наших невысоких доходах эта сумма неспособна пробить серьезную дыру в вашем бюджете (а что уж говорить о тинейджерах-янки!).

Программа-клиент поддерживает игры для DOS, Win 3.1x и Win'95, но так как сама по себе она является приложением Win32, то, соответственно, игра должна запускаться из-под Win'95 или в DOS-сессии.

Помимо всего прочего, TEN предоставляет и услуги social interaction (то есть общения). Каждый зарегистрированный пользователь получает персональный почтовый ящик (правда, действующий лишь в пределах сервера), возможность разговаривать в Chat-room с другими игроками и, вдобавок, приобретает доступ к разнообразным статистическим данным — таблицам рекордов, хит-парадам лучших и худших игроков и т.п.

Для борьбы с извечной проблемой — запаздываниями ответа, TEN предпринимает, пожалуй, наиболее серьезные усилия. Во-первых, это тесные контакты с изготовителями игр с целью написания оптимальной клиентской части, которая не служила бы сама по себе источником задержек. Во-вторых, в регионах, где спрос на услуги службы особенно велик, практикуется организация прямых телефонных соединений с сервером, минуя промежуточного провайдера (к сожалению, пока что Россия не попадает в это число, слишком уж много у нас любителей оплачивать Интернет-услуги фальшивыми кредитными карточками /см. статью Creditcard Generators/). Сами же сервера TEN подключены напрямую к опорной сети Интернет посредством трех скоростных линий типа T3, поэтому если задержка и возникнет, то не по вине службы (стандартная допустимая величина задержки для TEN составляет 150 миллисекунд). Кстати, вынужден огорчить тех, кто использует генераторы фальшивых кредитных карточек: в TEN принято проверять введенный номер в соответствующем банке.

Из последних новостей

TEN объявила о совместной разработке с MAK Technologies онлайн-игры в жанре космический симулятор с элементами стратегии. Название этой разработки пока неизвестно; игра будет доступна исключительно в онлайн-варианте и только на серверах TEN. По заявлениям руководства TEN, игроки смогут опробовать новый продукт уже в сентябре этого года. Первоначально предполагается поддержка около 100 игроков, в дальнейшем — увеличение одновременного числа подключенных до 1000 человек.



BATTLE.NET: Берегите свои уши!

Battle.net — это не просто очередная игровая служба, это, как бы помягче выразиться, сообщество дельцов черного рынка, наемных убийц, предателей и тому подобного сброда; впрочем, иногда там встречаются и честяги-герои, отважные храбрецы и джентльмены. Но долго они, как правило, не выдерживают...

Не пугайтесь, Battle.net не является базой международного терроризма, все дело в том, что специфика основной игры этой службы — Diablo — накладывает определенные ограничения на род занятий виртуальных персонажей.

"...I've got Gothic Plate mail if anybody needs it..." ("У меня есть готический доспех на продажу..."), — говорит один из посетителей сайта на специально выделенном чат-канале (chat channel). "Возьму, за просто так... Меняю на посох... Золотом берешь?" — игроки погружаются в обсуждение сделки. Идея банальна. В оригинальном Diablo все излишки трофеев игрок сдавал в кузницу по демпинговым ценам, где они (в смысле, трофеи) и лежали до скончания времен. В сетевой игре никто не запрещает игроку продать или обменять часть своих трофеев напрямую: таким же искателям приключений. В Battle.net даже существуют отдельные игровые сессии, зачастую носящие название trading post (ярмарка).

Как и в любом другом сообществе, в мире Diablo спрос находят не только разного рода вещи (оружие, доспехи, магическая амуниция), но и другие ресурсы — человеческие. К примеру, за определенную сумму вы можете заполучить к себе во временные спутники Бродягу (Rogue) уровня так тридцатого, цель — без потерь пройти сквозь залу с большим количеством скелетов-лучников. Или мага, который бы регулярно лечил вас, по-

ка вы занимаетесь беспощадной резней. Недостатка в помощниках вы не встретите, главное — кинуть клич и, возможно, обладать некоторой суммой в устойчивой золотой валюте.

Как я уже говорил, мир Battle.net — странный причудливый мир, в нем находится место весьма опасным формам человеческих отношений, как то: заказные убийства, грабеж и т.п.

Возьмем, к примеру, такое явление, как убийство игрока — Player Killing (PK). Представьте, что воин, который только что плечом к плечу, рядом с вами, прорубался сквозь полчища врагов, неожиданно поворачивается и наносит страшный удар мечом в лицо. Причина подобных убийств банальна — убийца получает половину денег жертвы и, в знак подтверждения своего убийства, ухо жертвы. Эти самые отрубленные уши давно стали притчей во языцех у всех, кто играл в Diablo online. Некоторые, наиболее изощренные или предприимчивые убийцы подстраивают дело так, чтобы игрок был убит монстрами. В этом случае, покопавшись на трупе, они получают не только все золото, но и все предметы, которые нес игрок на момент гибели.

К счастью для новичков, существуют специальные сообщества постоянных игроков, так называемые Гильдии, которые осуществляют контроль за разгулом преступности. Они отлавливают и уничтожают особо ретивых PKiller'ов (так на сетевом жаргоне называют игроков-убийц), что само по себе — весьма увлекательное занятие. Гильдия может за некоторую плату предоставить вам сопровождающего, т.е. игрока довольно высокого уровня. К членам Гильдий можно обратиться и postfactum, возможно, они смогут разыскать убийцу или вора уже после совершения преступления. У правосудия длинные руки... Существуют и русские гильдии — о них читайте в статье Алексея Кузьмина, следующей после данного глобального обзора.

Обратимся к вопросу краж. Мошенники существовали всегда и везде, и battle.net не исключение. Предположим, кто-то предложил вам магический меч за смешную цену (пусть это будет 100 монет). Вы договариваетесь о месте встречи, приходите туда, выкладываете на землю указанное количество денег. В то время как продавец вместо того, чтобы выложить обещанный меч, просто забирает деньги и уходит (хорошо еще, если не убивает!). Конечно, если вы являетесь высокоуровневым персонажем, то можете догнать и проучить наглеца, но, во-первых, его могут прикрывать другие персонажи, а во-вторых, как правило, таким мошенничеством как раз высокоуровневые персонажи и занимаются. Так что опасайтесь подобных сделок.

Но, пожалуй, самым неприятным моментом является cheating — этот термин обозначает взлом программы с целью исправления игровых данных для получения каких-либо незаконных преимуществ. Например, вечной жизни или миллионов золотых монет. Естественно, столкнувшись с таким персонажем, другие игроки не получают особого удовольствия...

Число игроков, пользующихся услугами Battle.net, постоянно растет. Скоро обещают выставить еще и Starcraft, правда, он все откладывается и откладывается.



Кали: Найти и подключиться

...Кали ("черная"), в индуистской мифологии одна из ипостасей Девы, жены Шивы, олицетворение грозного, губительного начала божественной энергии. Кали одета в шкуру пантеры, вокруг ее шеи — ожерелье из черепов, в двух из четырех своих рук она держит отрубленные головы, в двух других — меч и жертвенный нож; из ее широко раскрытого рта свисает длинный язык, окрашенный кровью ее жертв...

Мифологический словарь

Кали, как видно из эпиграфа, — древняя богиня, почему же имя этой пренебрежительной леди все чаще стало появляться не в специальной теоло-

гической и исторической литературе, а на web-страницах? Ответ прост — разработанная в 1996 году фирмой Kali Inc., Kali на сегодняшний день — самая развитая и популярная система поддержки многопользовательских игр через Интернет. Триста тридцать Kali-серверов в 54 странах мира, более 120 тысяч игроков, — согласитесь, размах впечатляет. Клиентские программы выпущены для всех популярных операционных систем, таких как DOS, Win95, OS/2 и даже MacOS.

Вы спросите: "Какие же игры поддерживает столь разрекламированная система?", и не поверите, услышав ответ: "Все!". По крайней мере, все игры, выпущенные за последние 2 года и поддерживающие режим multiplayer с использованием модема или локальной сети.

В числе фаворитов пользователей Kali находятся все те же игры, что потрясли однопользовательский рынок: Quake, Doom, Descent I/II, Warcraft I/II, Red Alert, Duke Nukem 3D, MechWarrior 2 и многие-многие другие.

Ниже привожу список некоторых Kali-серверов.

Название	URL-адрес	IP-адрес
StarLink	kali.starlink.com	206.26.42.5
Kali Central	tracker.texas.net	204.96.20.10
Kali World	kali.net	206.197.190.20
AXXIServer	slc.axxis.com	205.199.96.2
CastleNet kali.	castle.net	204.97.214.4
FlexNet	gate.dungeon.com	193.130.144.1
Internexus	kali.internexus.net	204.213.70.6

Mplayer: зеленые комнаты

Онлайновая служба Mplayer, организованная американской компанией Mpath Interactive, является старейшей в своем классе. И к тому же, наверное, самой технически совершенной. Судите сами, вот список ее возможностей:

Извечный враг любого игрока в подобной онлайновой системе — задержки. Mplayer использует специальную ускоряющую технологию MCAP (Multi-Client Application Protocol) в качестве, так сказать, первой медицинской помощи, и подключение своих серверов напрямую к опорной сети Интернет — PSINet. В отличие от других компаний, все потоки игровой информации идут по опорной сети, что позволяет уменьшить задержки до 200 миллисекунд (1/5 секунды). А если, к тому же, вы пользуетесь услугами не своего регионального провайдера, а специальным провайдером Mplayer — WebBulet Internet Service, то задержки будут составлять не более 150 миллисекунд. Поверьте, это очень маленькая цифра. Вы нажимаете на курок и... ваш противник падает, даже пуля не убивает быстрее.

Вторая отличительная черта Mplayer — голосовые конференции. Соглашались, что в пылу сражения так хочется выкрикнуть противнику в лицо все, что о нем думаешь, а вовсе не печатать это на клавиатуре со скоростью профессиональной машинистки (ожидая, что пока пальцы заняты набором текста, неожиданно появившийся противник разнесет вас на кусочки). Практически все игры, доступные на сайте Mplayer, оснащены встроенным голосовым оборудованием. Вам необходимо лишь иметь звуковую карточку и микрофон (для этого очень рекомендую использовать специальную гарнитуру, объединяющую наушники и микрофон, наподобие тех, что носят телефонистки).

Естественно, за новыми голосовыми технологиями не забыт и старый способ общения — текстовый чат (chat). Система применяющихся в Mplayer игровых комнат очень похожа на специальные разговорные комнаты в America Online или CompuServe. Вас слышат (точнее, видят ваши сообщения) лишь те, с кем вы находитесь в одной комнате. Если вам нужно провести приватный разговор — закажите себе собственную комнату.

Еще одна новинка, аналогов которой нет ни в одной другой онлайновой службе — ScribbleTalk. Попросту говоря, это — доска, подобная той, на которой пишут школьники в младших классах. Используя разнообразные средства для рисования линий, примитивов, текста, вы можете графически объяснить своим соратникам, скажем, схему прохождения Quake-уровня или план атаки на вражескую базу в Red Alert. По-моему, очень неплохая идея. В крайнем случае, можно просто нарисовать карикатуру на того

мерзавца, который только что обыграл вас со счетом 1001:0.

А вот выбор портрета для своего виртуального представления на сайте — вещь довольно известная, но от этого не потерявшая своей привлекательности. Как на подбор, коллекция суровых мужских лиц с выпяченными квад-

ратными подбородками и ледяными взглядами с одной стороны и нежные, сексапильные женские личики с другой.

Дальше — сообщение для любителей халавы. Подключение к Mplayer бесплатное, плюс 5 часов бесплатной работы. А цены — цены составляют около 30 долларов за год, да-да, за год обслуживания. Дешевле, как любят говорить уличные торговцы, не бывает.

Набор игр на сайте MPlayer достаточно стандартен: Battleship, Big Red Racing: Shareware и Retail, Command & Conquer: RED ALERT, Command & Conquer: The Covert Operations, Crush Deluxe, Deadlock, Diablo, Mechwarrior 2, Quake: Shareware, Registered и Retail, Quake: Capture The Flag, S.C.A.R.A.B., Scrabble, Risk, Terminal Velocity, Warcraft.

Компания Mpath, основатель службы, работает в тесном контакте с разработчиками игр, чтобы своевременно добавлять новые хиты в звездную коллекцию Mplayer. (Из последних новостей: теперь на сайте доступен G-NOME).

Требования к компьютеру тоже вполне стандартные: Win95, Pentium, 16 Mb RAM, модем на 14.4 Кбит/с как минимум (в Quake с таким модемом вас, конечно, не пустят) и, конечно же, набор клиентских программ от Mplayer, который доступен на их web-сайте.

Система поиска партнеров на сайте очень наглядна. Перед вами находится ряд игровых комнат, название каждой высвечено одним из трех цветов. Зеленый означает, что качество связи будет наилучшим, желтый — балансирование на грани. Ну а красный — значит, не судьба.

Внутри комнаты просто киньте клич: дескать, "кто на меня!!! В Квэй-ка!!!". Правда, кидать сей клич придется по-английски.

Что ж, пожелаю вам зеленых комнат и удачного коннекта, — на наших российских линиях он вам ой как понадобится!

Вместо постскриптума: Воззвание к Кибердемону

Как видите, индустрия онлайнных развлечений развивается теми же гигантскими темпами, что и сама Сеть, и вскоре любой игроман уже не будет представлять себе многие жанры игр, такие как 3D action, стратегии, спортивные игры и прочее подобное в отрыве от Сети. В России же дела обстоят отнюдь не так хорошо. Подключение к Сети само по себе остается довольно дорогим, к тому же вводимая практически повсеместно почасовая оплата времени (кибердемон задержит сами-знаете-кого — за такой сопест сами должны доплачивать!) делает игры недешевым удовольствием, а это означает, что опять играть будут в рабочее время за счет фирмы или учебного заведения.

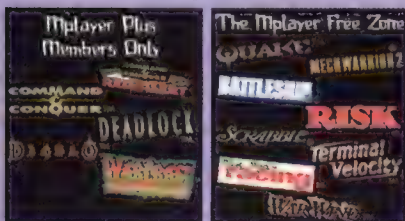
Недавно МГТС обнародовала предварительные тарифы на повременную оплату телефонной связи для частных лиц — 100 руб./мин, что при существующей средней оплате трафика в Сети — 1.5\$ в час увеличит затраты на 1 час Сетевого времени с 1.5 до 2.5\$. Это при том, что во всем мире наоборот уходят от повременной оплаты, заменяя ее постоянной абонентской. Поэтому-то и не развивается у нас рынок Сетевых услуг, и долго нам еще ждать открытия местного TEN-сервера. Хотя первые ласточки уже появились: компания-провайдер Preshburg Comtel объявила об открытии Quake-сервера, в планах разработчиков из российского Nival Entertainment — широкая раскрутка сетевого варианта выходящего в конце года Allods: Sealed Mystery. Ходят слухи о возможном открытии Kali-сервера компанией "Демос".

А пока что русские игроманы играют в Diablo на battle.net... и еще в Дюка, но уже по модему и по обычной сетке. И призывают doom'овских кибердемонов, когда ничего другого не остается...

Александр Колосков

Тайны Diablo Battle.net

В результате беспрецедентного маневра, повлекшего за собой создание сети Battle.net, компания Blizzard Entertainment не только добилась очередного впечатляющего успеха, но и столкнулась с громадными проблемами. На мой взгляд, Diablo — одна из самых взломанных игрушек из когда-либо существовавших. Попытки Blizzard исправить положение пока что результата не приносят — разве что временно улучшают ситуацию. По моему глубокому убеждению, Blizzard просто обязана выпускать новый patch каждые 2-3 недели.



Тема данной статьи — нечестная игра в Diablo на multiplayer, в первую очередь на Battle.net. И начнем мы с того, что выделим две категории cheats:

- хакнутые предметы;
- программы.

Все хакнутые предметы представляют собой уникальные предметы Diablo, трансформированные в различные формы. Уникальные предметы (unique items) встречаются крайне редко. На Single Game они еще даются в награду за выполнение определенных квестов — так называемые квестовые уникальные предметы. Название уникальных предметов аналогично обычным, отличие — при наведении на них курсора мыши текст о характеристиках предмета написан желтым цветом. Отметим также, что после посещения мудреца у уникального предмета появляются особые дополнительные свойства, высвечиваемые в таблице слева от открытого окна inventory после наведения курсором мыши на данный уникальный предмет.

Встречается два типа хакнутых уникальных предметов:

1 Уникальные предметы Diablo, имеющие внешний вид (читай — графику) квестовых уникальных предметов в Single Game, например, набор demonspike coat;

2 уникальные предметы Diablo, сохраняющие точную графику предмета, послужившего для них прототипом (материнского предмета), например, набор thinking cap.

Все уникальные предметы уже переведены в форму колец и амулетов. С мечами, шлемами и броней дело обстоит посложнее. Как правило, только наиболее сильные по своим характеристикам уникальные предметы переведены в эту форму.

К наиболее серьезным наборам можно отнести:

THE BUTCHER'S CLEAVER — +10 силы, необычный урон от предметов, изменение долговечности предмета;

GNARLED ROOT — +20% точности удара, +300% урон, +10 ловкости, +5 магии, -10 от класса брони, +10% защита от магии, огня и молнии;

THINKING CAP — +30 мана, +20% защита от магии, огня и молнии, +2 уровня к заклинаниям, изменение долговечности предмета;

LIGHTFORGE — +40 радиус освещенности, +150% урон, +25% точности удара, 10-20 урон от огня после попадания, +8 для всех атрибутов;

DEMONSPIKE COAT — класс брони 100, -6 урона от врагов, +10 силы, +50% защита от огня;

MESSERSCHMIDT'S REAVER — +200% урон, +15 пунктов к урону, -50 от здоровья, 2-12 урон от огня после попадания;

WINDFORCE — +5 силы, +200% урон, отброс назад после попадания;

DREAMFLANGE — +30 магии, +50 маны, +50% защиты от магии, +20 радиус освещенности, +1 уровень к заклинаниям;

NAJ'S LIGHT PLATE — не требует силы, +5 силы, +5 магии, +20 маны, +20% защита от магии, огня и молнии, +1 уровень к заклинаниям.

Все эти наборы хороши, но не являются максимум от возможного. При определенном персонаже и при определенном чередовании можно со-

брать действительно смертоносную подборку. В набор входят броня, кольцо, амулет, шлем и меч. Исключение составляет лишь THE BUTCHER'S CLEAVER — вместо традиционного урона в 4-12 у него 4-24. Броня имеет всегда нулевой класс брони, у GNARLED ROOT -10 класс брони.

Пришло время углубиться в дебри хакерских программ или читов, как их еще называют. Все эти программы можно поделить на две группы. Часть из них предназначена для работы в версии 1.00, оставшиеся — для текущей версии (пока 1.03).

Программы, которые работают под версию 1.00, традиционно более стабильны, но не позволяют сохранять все те изменения, которые делают под свою родную версию — 1.00. Зато все те функции, которые сохранились в более поздних версиях (1.02, 1.03), будут работать в них без глюков до следующего изменения игроком или — до следующего update, где это все может быть урезано Blizzard. Яркий тому пример — 2000 hit points и 2000 mana стали наибольшей возможной величиной после update на версию 1.03, а до того можно было, к примеру, выставить hit points 50 миллионов.

ENIGMA DIABLO TRAINER BETA5 BUILD4 (138 Kb)

Крутая программка, позволяющая ломать v1.03 (v1.00, соответственно, еще круче). Работает только под версией 1.00. Непосредственно ею можно менять уровень героя (от 1-50), выставить 15 уровень spells, поставить max magic/dex/str/vit. Удобно сохранять своих героев в .dmp файле. Все перечисленное не теряется при переходе на версию 1.03. В общем, это первый шедевр и первая ласточка в ломке Diablo.

DRAVEN V1.77- ADDON FOR ENIGMA (224 Kb)

Мощный addon (работает только с Enigma и под v1.00), позволяет при переходе на версию 1.03 делать по 2000 маны и здоровья, по 255 зарядов в любом посохе и неразрушаемые предметы (любые). Еще есть функции сохранения вооружения в файлах (крайне неудобно). Для версии 1.00 дает огромное количество опций и возможностей.

DIABLO TRAIDER — ADDON FOR ENIGMA (637 Kb) Addon

Работает только с Enigma, для v.1.00. Позволяет сохранять предметы в файлах (*.ITM) и соответственно надевать на героя предметы из файлов (при этом любой предмет занимает только одну клетку в Inventory). Очень проста и удобна в использовании. Все сохраняется при переходе на версию 1.03.

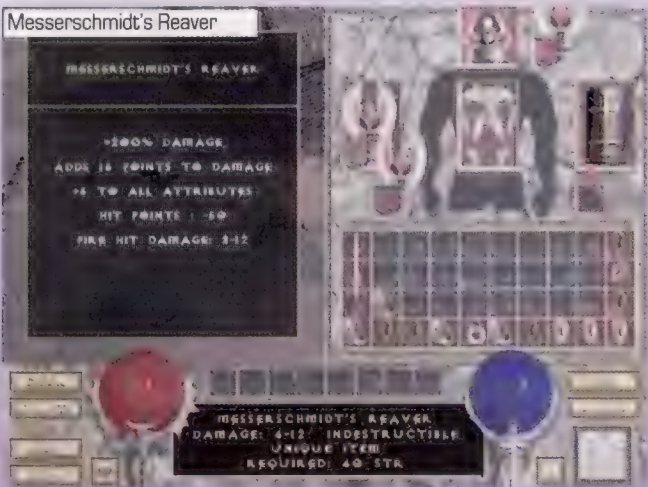
DIABLO NAME V1.00 (166 kb)

Автономная программка, позволяющая менять имя у любого из героев без последствий. Работает под версию 1.00, все сохраняется при переходе на версию 1.03.

DIABLO BACKUP (143 Kb)

Позволяет делать backup ваших multiplayer game героев.

Еще существуют разные редакторы предметов, но они совсем не работают под версию 1.03.



Теперь — о сладостном дне насыщном! Blizzard явно приподзнила с версией 1.04. А тем временем недремлющие творцы из народных масс уже успели понаписать кучу всего нужного и ненужного. Итак,

EXTENSIBLE DIABLO HACKING UTILITY VERSION 1.01 BUILD 4 (66.5 Kb)

Очень удобный в использовании дебаггер. Для работы с ним необходимо загрузить .dat файл. Собственно .dat файл — это текстовый файл, содержащий коды, изменяющие параметры персонажа в Diablo. Эти коды работают только при запущенном Diablo и выключаются после выхода из Diablo. Просто после запуска DIABLO надо активизировать (щелчком мышки на кружке) то, что вам необходимо. Привожу лишь самое основное:

god mode — неубиваемость, как для монстров, так и для других игроков;
ghosts mode — невидимость для других игроков (настоящий бич для играющих честно);
255 all — по 255 на все атрибуты;
unlimited gold, belt, inventory — все перечисленное не уменьшается;
godly mana, mana lock — неуменьшаемая мана и мана шит;
crash code — просто выкидывает всех из игры;
50,92,99 level — уровень персонажа;
103 level — вместо иконки героя появляется пустое место, но и сам он уничтожается. Придется сильно потрудиться для его восстановления;
127, 254 spell level — уровень заклинаний, но в версии 1.03 действует только на монстров;

40 spell level — позволяет убивать еще и игроков;

get all spells — получить все заклинания;

The Ultimate Diablo Trainer: Full Version (2420 Kb)

Позволяет делать почти все то, что есть в стандартных DAT файлах. Но работает несколько лучше. В общем, принцип дебаггера, как и в EXTENSIBLE DIABLO HACKING UTILITY VERSION 1.01 BUILD 4.

DIABLO EYE (69.3 Kb)

Дает возможность посмотреть статистику и золото других игроков на канале в Battle.net.

DIABLO BACKUP (123 kb)

Позволяет делать backup multiplayer game героев.

CHANGE ID (1.22 kb)

Меняем свой идентификационный номер (ID) в сети BATTLE.NET

Hacker Diablo Trainer Beta2 Build20 (104 kb)

Как ENIGMA, но под версию 1.03. Позволяет изменять имя, мана, уровень, здоровье, изменять DEX/MAGIC/VIT/STR от 1 до 255, изменять урон у активного оружия до 255–255. Еще есть куча различных cheats, подобных набору в стандартном .dat файле: ghost mode, see ghost mode, anti player killer, immune to monster, unlimited gold, godly mana, dupe item, inventory hacks, awesome item (255 all), get all spells, permanent stone curse, freeze all monsters, fastest hit recovery, townkill, freeze staff charge и weird monsters.

DIABLO ITEM EDITOR (666 kb)

Эта мощная программа представляет из себя ADDON к Hacker Diablo Trainer. Работает по принципу DRAVEN V1.77 (ADDON FOR ENIGMA DIABLO TRAINER BETA5 BUILD4 для версии 1.0 см. выше), но гораздо мощнее. После захода в игру можно сменить любые характеристики предметов в диапазоне чисел от 0–9999999999. Естественно, после выхода из игры все установки теряются. Запускается только из-под Hacker Diablo Trainer. Первоначальная установка Hacker Diablo Trainer: выберите любую свободную кнопку ADD-ON, нажмите SHIFT и щелкните на выбранную кнопку ADD-ON левой кнопкой мышки, пропишите путь до файла Itemedit.exe.

MONSTER MORPH TRAINER (8.95 Kb)

Прикольная программка, позволяющая менять графику Golem и монстров, делать god mode для golem.

Вот еще некоторые полезные программы.

HEX WORKSHOP v. 2.52 (1070 kb)

Программа, позволяющая делать шестнадцатичное редактирование. Просто сделайте себе свой предмет с уникальными свойствами. Руководство на русском языке и коды можно найти здесь: <http://www.corbina.com/~alexku/items-hex.txt>. ВНИМАНИЕ! Не пытайтесь придумывать новые коды, так как можно загубить своего героя, — экспериментировать лучше в Single Player игре.

ICQ (1250 kb)

Программа поиска знакомого, уже находящегося на WEB. Можно посылать ему сообщения и даже организовывать CHAT до 4 человек в реальном времени! Требуется наличие e-mail.

SOFTICE V3.0 FOR WINDOWS 95/NT (1710 Kb)

Дебаггер для Windows 95/NT. Очень капризная и требовательная к

железу программа. SOFTICE стоит запускать, если нет ничего другого. Необходимы, впрочем, специальные коды. Например: E41c587 32 5c enter — 92 уровень в Diablo 1.03 (буква E необходима перед кодом всегда). Неопытным пользователям PC не рекомендуется использовать SOFTICE, т.к. можно "убить" и свой собственный WINDOWS.

DIABLO FONT (37.6 Kb)

Шрифт DIABLO.

Файлы, необходимые для запуска некоторых программ: MFC040D.DLL, MSVCR40D.DLL, MFCN40D.DLL, MFC40D.DLL. Просто перепишите их в директорию, где находится требующая их программа.

Все это можно скачать с

<http://www.corbina.com/~alexku/index98.htm>.

Вот мы, вроде, и разобрались с орудиями нечестной игры в Diablo. Далее я попробую пролить свет на присутствие русских в Battle.net, где было создано несколько отечественных кланов (гильдий) в противовес серьезному буржуинскому присутствию.

Russian pkillers guild

Сокращенно — RPK; данную приставку члены клана добавляют к своему имени. Цели и задачи ясны и понятны по названию. Считается кланом читеров. Все самые новые читы и предметы здесь всегда появляются



раньше, чем у других кланов. Насчитывает около 50 членов, среди которых немало старых игроков. RPK образовалась в Москве в середине марта 1997 года. Web страница <http://www.aha.ru/~alexku> (на русском языке).

Bratva the russian mafia

Отличительный признак — наличие @Moscow после имени игрока. Цели и задачи подобны Russian pkillers guild, но с ультраправым уклоном. Bratva создана в Торонто, Канада, 30 марта 1997 года и насчитывает около 10 членов — здесь только старые игроки. Сайт полностью русскоязычный. Web страница <http://www.ica.net/pages/sergei/>.

Angel forces guild

Отличительного признака нет. Сформировались в Москве в начале марта 1997 года. Политика — полное непризнание читов, хотя они есть у всех членов клана. В общем, это, так сказать, дружеский клуб по интересам. Около 30 членов. Много старых и опытных игроков. Web страница <http://www.geocities.com/TimesSquare/7613/>.

Light Forces League

Отличительный признак — сокращение LFL после имени игрока. Совсем молодой клан, основанный в первой декаде мая 1997 года в Москве. Цели и задачи пока неясны. Как говорится, будем смотреть... Web страница <http://www.corbina.ru/~apeiron/>.

Надо сказать, все западные игроки очень "любят" русские кланы. Видимо, общими усилиями мы все вместе достигли определенной популярности в Battle.net. Как вы понимаете, весь этот бред написан одним из лидеров одного из упомянутых выше кланов. Желаю всем удачи в успешном и, самое главное, беспоследственном взломе Diablo!

Алексей Кузьмин
<http://www.aha.ru/~alexku>
e-mail alexku@corbina.com

CREDITCARD GENERATORS

Расцвет и закат эпохи генераторов кредитных карточек

От редакции: Прежде, чем вы начнете читать данную статью, мы просим вас принять во внимание, что мнение редакции может не совпадать с мнением автора.

Ни для кого уже не является новостью бурное развитие Интернет и последующая его коммерциализация. Виртуальные магазины, предлагающие различные товары и услуги через сеть, растут как грибы после дождя, и поэтому кажется понятным, что кое-кто у нас (и не только у нас) порой пытается заплатить за эти вполне реальные услуги весьма виртуальными деньгами.

Несколько слов о теории платежей в Интернет

Максимально удобным средством оплаты покупок на Западе давно уже стали кредитные карты (КК), которые позволяют не ограничивать себя количеством имеющихся в данный момент денег и не носить с собой большие суммы наличных. Но после того, как в Интернет хлынули толпы простых пользователей и он стал местом проживания миллионов Граждан Сети, а не только военных и ученых, выяснилось, что КК просто идеально подходят для оплаты товаров и услуг в Сети. Пользователь, находясь дома или на работе, просто вводит номер своей КК при заказе и либо сразу получает доступ к платной информации, либо через некоторое время посредством почтовой структуры получает книги, диски, майки, компьютеры, машины, — в общем то, что он заказал. Деньги, соответственно, перечисляются через банк на счет продавца.

Единственным идентификатором в данном случае выступает имя и номер КК покупателя. Никакого личного присутствия, никаких документов. Клиент прячется за экран монитора, и никто не знает, чья это карта, ваша или вашего соседа. Многие продавцы не могут сразу обратиться в процессинговый центр (компания, которая объединяет все банки-эмитенты КК данной кредитной системы и занимается транзакциями — перечислением денег со счета покупателя на счет продавца) и поэтому ограничиваются лишь проверкой номера на "похожесть" его на настоящий.

Генераторы кредитных карт

Пользуясь этим, многие преступные умы пытались и по сей день продолжают пытаться обмануть системы проверки номера КК (в эту самую секунду наверняка тоже кто-нибудь где-нибудь вводит фальшивую кредитку). Этот магический номер представляет из себя 12-16 цифр, подобранных особым образом. Алгоритм этого подбора известен только банку, выдавшему КК (вернее, системе, которая обслуживает данную карту, — VISA,

MasterCard, AmericanExpress и т.д.). Первые четыре цифры соответствуют названию банка и одинаковы на всех КК, выданных конкретным банком, а остальные несут информацию о личном счете владельца карты и являются уникальными, т.е. второй такой комбинации нет во всем мире.

Так вот, названные преступные умы были над проблемой расшифровки алгоритмов, и она была успешно решена. Другие не менее великие и не менее преступные умы на основе этих алгоритмов создали простые и удобные в использовании программы, которые мгновенно создают необходимое вам количество номеров КК, очень похожих на настоящие, для всех основных кредитных систем, а также массу дополнительной информации: имя, адрес и телефон виртуального владельца этой виртуальной карты, вплоть до даты ограничения срока действия КК и номера карточки социального страхования. То есть всего, что необходимо для оформления заказа через Интернет.

В общем, создается своего рода электронная маска, и вы уже не Джон Смит, бедный студент из Нью-Йорка, а Иван Иванов, преуспевающий московский бизнесмен, владелец золотой КК. При этом необходимо точно сознавать, что человека с таким именем и номером КК реально не существует, и, осматрив пару-тройку порносайтов (а именно они чаще всего являются серверами с платным доступом), этот самый Джон Смит никого, кроме владельцев посещенных порносайтов, не обидит.

Всем еще памятна история, когда одна очень большая онлайн-компания прекратила предоставление своих услуг в одной очень большой стране. Сначала деятельность этой компании проходила весьма успешно, правление радовалось числу клиентов из этой страны и их активной работе в сети. Но. NO! Когда подошел срок подведения финансовых итогов, выяснилось, что абсолютное большинство этих активных пользователей получили доступ с помощью генераторов КК. И компания приняла решение о невозможности продолжения своей работы на территории данной страны (той самой, которая является урезанным вариантом от одной шестой части земной поверхности).

Где взять и что за это будет

Где может достать сие порождение враждебной мысли простой пользователь Интернет? По большому секрету сообщая местонахождение самого главного хакерского сайта в Интернет <http://www.altavista.digital.com>. Войдите на сервер, введите в строке поиска пароль "creditcard generator" и... телемаркет! Вы получите несколько сот ссылок на страницы, содержащие генераторы КК (ГКК)! Но все это, что называется, "TOP SECRET".

Хотя пытаться соблюсти "тайнственность" смысла нет: найти в Интернет генераторы не сложнее, чем пиратские компакт-диски на Митинском рынке в Москве.

Другой вопрос, куда как более насущный, — что грозит за использование подобных генераторов пошедшему "по кривой дорожке" пользователю?

Российский уголовный кодекс может трактовать это как мошенничество (ст. 159), либо как незаконное получение кредита (ст. 176), а также попытаться присвокупить новые статьи о преступлениях в сфере информационных технологий (в частности ст. 272 "Непра-

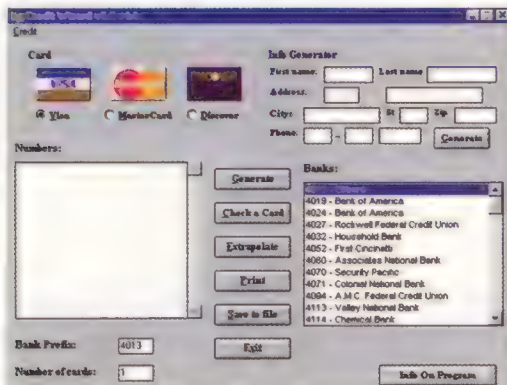
вомерный доступ к компьютерной информации"). Но реально что-нибудь доказать и привлечь по этим статьям достаточно сложно, и приходится констатировать, что в существующем виде Российский уголовный кодекс не готов к борьбе с подобного рода преступлениями. Компания, в которой сделана покупка с оплатой по ГКК, может засечь IP адрес покупателя и тем самым определить его местонахождение, но поскольку большинство пользователей Сети (по крайней мере в России) работают с временным присвоением IP-адреса, то возможно засечь только провайдера, через которого осуществляется доступ в Интернет. В свою очередь, провайдер хранит логи входящих клиентов, также как и присвоенные им IP-адреса, и с готовностью "сдаст" в руки закона. Однако клиент всегда может сказать, что его логи и пароль были украдены и ими воспользовался кто-то другой, а суд вряд ли примет к рассмотрению такую улику как файл с логом, ибо любой желающий вооружившись хакерской программой NOTEPAD за пару минут создаст любой лог-файл. Практически — необходимо поймать хорошего пользователя ГКК в момент совершения "оплаты", плюс потребуются дополнительные улики: сам ГКК, полученные через Интернет программные продукты и т.д. Еще нередко звучат угрозы внесения провинившихся в так называемый "интерполовский стоп-лист". Дескать, при пересечении границы все будут повязаны. Фактов ЗА это пока нет, ПРОТИВ тоже.

Закат эпохи ГКК

Все это безобразие и беззаконие творилось достаточно долго на бескрайних просторах Интернет. Регистрировались шароварные программы и посещались XXX-сервера, нехорошим людям было весело и смешно. Но всё проходит. По мере развития Интернет в сети появляется все больше продавцов, возникли первые он-лайн банки. Другими словами, в Интернет пришел большой капитал. Пришел и потребовал обеспечить безопасность денежных транзакций в сети. Компании-производители программного обеспечения взяли под козырек и обеспечили. Сегодня даже самая небольшая компания, торгующая в Интернет, при проверке КК обращается к серверу процессинговой компании, которая однозначно определяет подлинность КК и отшивает всех любителей ГКК. Халява кончилась, господа гусары!

И тем не менее, с учетом всего этого развившегося благообразия, необходимо заметить, что при попытке оплатить программу с помощью НАСТОЯЩЕЙ карточки VISA от "Столичного банка сбережений" процессинговый центр размышлял раза в три дольше, чем думал при попытке подсунуть сгенеренный номер. И результат был достаточно неприятный: мою карточку не назвали фальшивой, как это произошло бы в случае с ГКК, но и произвести платеж отказались. Обидно.

Со всем возможным уважением к частной собственности и правоохранительным органам Тимофей Макарович



Встретимся в ином мире

От редакции. Данная статья пришла к нам по e-mail еще в начале работы над номером. По оставленным координатам мы сконнектились с Максимом Стопой, приславшим материал; заручившись согласием на опубликование, мы приводим статью в том виде, как она была получена, за вычетом минимальных стилистических коррекций.

И хотя мы видим в статье несколько моментов, которые представляются нам спорными, мы не считаем возможным спорить с проверенными опытным путем фактами.

"Прибежали в избу дети...
тятя, тятя наши сети..."

Н. А. Некрасов

Здравствуй, любезный мой читатель. Надеюсь, что кем бы ты ни был, тебя заинтересует или развлечет эта статья, однако по правде сказать, обращаюсь я к таким же маньякам, как и я сам.

Речь пойдет об опыте создания и эксплуатации домашней компьютерной сети. Зачем? Спросят некоторые. Но другие, те кто понимает, уже догадались, и на них-то сейчас и будет излит мой графоманский зуд.

Страна буквально замусорена компьютерами, многие из которых оседают в жилищах граждан и обретают статус "домашних". В отличии от своих "деловых" и "ученых" собратьев, они долго томились без общения с себе подобными. И наконец настает великий час их объединения! Так вот, владельцы этого чуда, этого источника головной боли и виновники ссор с домашними, к вам я взываю. Если вы делали что-либо подобное, думаете о чем-то похожем, или имеете конкретные планы надеюсь, что шишки набитые нашей компанией при запуске сети помогут вам уберечь свои лбы.

Не знаю, есть ли термин для подобного явления, но мне нравится словечко "FRIENDNET", и впредь я постараюсь его придерживаться.

Наша дружеская компания живет в небольшом подмосковном поселке, и так получилось, что со временем у каждого из нас дома появились компьютеры. Как водится рано или поздно возникла мысль, что неплохо было бы как-то обмениваться данными, да и поиграть во что-нибудь, в конце концов! Первым опытом было использование позаимствованных на работе модемов. К сожалению, мы сразу столкнулись с недостатками этого средства связи при использовании его в домашних условиях.

Первое — мой телефон подключен через блокиратор, и к исходу второго часа обмена данными соседи начали роптать.

Второе — скорость передачи, да и надежность соединения оставляли желать лучшего.

Третье — в условиях Подмосковья модем позволяет связаться лишь двоим абонентам.

В общем, этот способ общения оказался для нас неудобным.

Не помню точно, кто из нас в шутку предложил проложить компьютерную сеть. Я в то время работал в фирме, занимающейся монтажом кабеля для сетей, и мучительно вчитывался во всю литературу, где встречалось слово сеть, желая заполнить пробел в знаниях. К концу апреля 1995 года пробел перестал быть таким заметным, а идея из области юмора перешла в область разговоров.

Несколько раз на конспиративных квартирах собирались пятеро пайщиков и обсуждали всевозможные варианты устройства предприятия, а главное — его экономическую целесообразность. По причине отсутствия оной один из пайщиков покинул предприятие, пытаясь при этом доказать, что оно невозможно в принципе.

В ходе дальнейших дискуссий образовались две партии:

- консерваторов (сторонников коаксиального кабеля);
- прогрессистов (сторонников витой пары).

Надо отметить, что единственным рассматриваемым вариантом был "ETHERNET".

Консерваторы, имеющие опыт эксплуатации сетей на коаксиальном кабеле, утверждали, что "витая пара" — миф, а также высказывали существенное соображение, что для "коаксиала" не нужен HUB.

Прогрессисты, к коим принадлежал ваш автор, настаивали на историческом будущем витой пары. Консерваторы не верили.

Партии прогрессистов пришлось пойти на отчаянный шаг. С немалым риском пришлось позаимствовать около восьмидесяти метров витой пары и два сетевых адаптера, подключаемых к параллельному порту.

Как известно, при помощи TP два компьютера можно соединить сетью и без концентратора. В одно прекрасное майское утро такое соединение было осуществлено.

Вы спросите, как? Так получилось, что четыре участника нашей авантюры живут в трех стоящих по соседству пятиэтажных домах (см. рисунок), представляя собой звезду, в центре которой расположена моя квартира. Один из лучей звезды, лежащий в пределах одного здания, и был использован в качестве демонстрационного.

Мы рассмотрели несколько вариантов прокладки кабеля и остановились на последнем.

Первый вариант — через подвал, с использованием коммуникационных стояков в подъездах для подъема кабеля. К сожалению, строители наглухо замуровали коммуникационные отверстия и этот вариант не прошел.

Второй вариант предусматривал подъем на крышу через окна, что могло вызвать недоумение жителей верхних этажей. От этого варианта мы также отказались.

Нами был избран третий вариант. Из моего окна на третьем этаже мы опустили кабель до уровня между окнами первого этажа и балконами второго этажа. Далее при помощи садовой лестницы прикрепили его специальными клипсами к стене и затем ввели в окно второго этажа. По дороге нам пришлось отвечать на вопросы удивленных обитателей первого этажа, что кабель де телевизионный, потому как антенна общественная барахлит и в телевизоре ничего не видно.

Наконец соединение (точка-точка) было запущено. С помощью "Personal Netware" мы увидели диски друг друга и запустили парочку простеньких игр. Это произвело определенное впечатление и участники концессии начали делать взносы.

Постепенно было приобретено необходимое оборудование, и кабель был проложен к остальным пайщикам. При прокладке кабеля между зданиями нам встретилось несколько других проблем.

Первое — долговечность свободно висящей проводки, эксплуатируемой в условиях русской зимы.

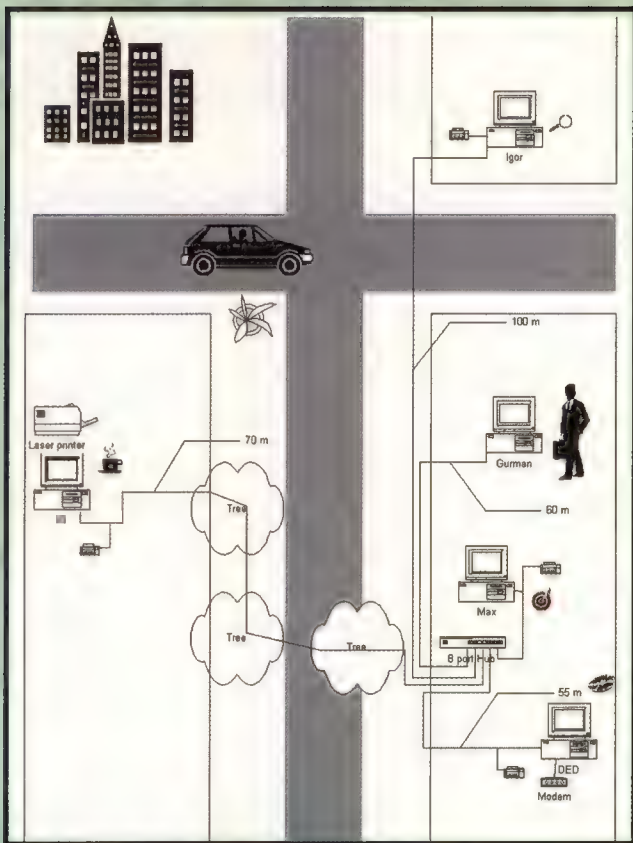
Второе — необходимость соблюдения мер безопасности при пересечении силовых линий.

Третье — обилие любопытных, порой стремящихся помешать движению прогресса.

Мы постарались обойти эти проблемы следующим образом.

Кабель был усилен с помощью авиационного троса, тонкого и прочного, прикрепленного к кабелю по всей длине. В одном случае расстояние между зданиями по прямой превышало 50 метров. На пути была улица с фонарями и линией электропередач. Для пересечения этого участка в качестве столбов мы использовали деревья, и в течении одного дня, при помощи альпинистского снаряжения одного из нас и высоченной армейской лестницы другого, кабель был надежно закреплен на уровне третьего этажа, а участок, пересекающий линию электропередачи был еще раз изолирован по всей длине. Надо отметить, что скучающая старушка пообещала пожаловаться на нас, если у нее перестанет работать телевизор. Так как телевизор поводов для беспокойства не давал, впоследствии она вызвала телефонного мастера дабы покарать дерзких, но, увы, из этого тоже ничего не вышло.

К последнему из пайщиков кабель был проложен через кры-



шу. И здесь были проблемы, но другого рода. Жители последнего этажа были недовольны визитами на крышу, после которых у них протекал потолок. Пришлось соблюдать конспирацию, дабы не повлечь впоследствии вендетты в отношении кабельного хозяйства. Таким образом, с этой частью проблем более или менее ясно.

Теперь коснемся "железа" необходимого для работы сети. Первое и самое больное место — это HUB или концентратор, который должен быть установлен в центре звезды и быть подключенным к источнику питания. В условиях квартиры постоянно работающее устройство порой вызывает раздражение домочадцев, поэтому здесь надо выбирать компромиссный вариант. Лучше всего подключить это устройство через тройник с кнопкой и объяснить домочадцам, на что надо нажать в ваше отсутствие, если другие пользователи жаждут общаться друг с другом. Другим недостатком концентратора является его цена. Простенький восьмипортовый хаб сложно купить дешевле \$150. Нам удалось приобрести такой — "Palm-Hub ETHER-H9+" за \$135. Что составило на каждого — \$34.

Следующее по значимости и головной боли железо — это сетевые карты. Здесь возможны варианты. Сетевые карты можно найти от \$20. Но не надо забывать о проблемах совместимости. Самое лучшее — взять для начала пару приглянувшихся карт и обкатать их на всех машинах в сети. Нужно также учитывать, что бывают системные платы, которые не понимают даже самых фирменных сетевых карт. В этом случае лучше всего сделать модернизацию машины, которая скорее всего уже давно назрела.

Перейдем теперь к носителю. Стандартный кабель UTP 3 Category стоит около \$ 0.30 за метр. На сеть из четырех пользователей у нас ушло около 270 метров.

Для каждой рабочей станции необходимо также 2 разъема RJ-45 — \$0.20 за штуку. Помимо этого, необходимы различные крепежные материалы. 100 штук крепежных клипс — \$10, подойдут также ржавые гвозди и жест от банок с тушенкой. 200 крепежных поясков — \$20, в качестве замены могу посоветовать проволоку.

Авиационный трос — 150 метров (цена неизвестна), замену подбирайте сами.

В итоге полный комплект для одного пользователя в сети из 4-х рабочих станций стоит не дороже \$100.

Весь кабель и крепежный материал был приобретен нестандартным путем. Вообще говоря, я считаю, что подобные вещи надо стараться делать за счет организаций, в которых вы работаете.

Теперь коснемся программного обеспечения. Для обмена данными и совместного использования принтеров и CD-ROM идеально подойдет "WINDOWS 95", и "WINDOWS 3.11". К сожалению, в стране еще полно стареньких машин, и может получиться так, что у вас в сети окажутся ортодоксальные "DOS" пользователи. Для них подойдут "NW-Lite", "Personal Netware" или "Lantastic". Эти основанные на "DOS" одноранговые сетевые операционные системы вполне позволяют решать простейшие задачи.

Поговорим теперь о преимуществах "витой пары" перед "коаксиалом". Надо отметить, что выигрыш в стоимости при использовании коаксиального кабеля оказывается мифическим. В нашем случае при топологии и расстояниях, отображенных на иллюстрации для коаксиального кабеля, вместо хаба понадобился бы репитер. Если кто-то не согласен, то что же, сколько людей, столько мнений. Лично я стараюсь придерживаться рекомендаций разработчиков стандартов.

Еще одно преимущество "витой пары" в безопасной работе сети. Обрыв на линии легко локализуется и не влияет на работу других рабочих станций (в домашних условиях это существенно).

И еще одно преимущество состоит в том, что стандарт ETHERNET 10BaseT использует для передачи данных 4 провода, а стандартный кабель UTP содержит 8 проводов. Оставшиеся провода идеально подходят для организации селекторной связи. Для нашей FRIENDNET мы приобрели такое устройство для четырех абонентов за \$36. Это оказалось настолько удобно, что теперь для связи между собой мы практически не пользуемся телефоном.

Работы по монтажу и наладке сети мы завершили к концу августа 1995 г. Теперь при расставании один из нас частенько говорит — "встретимся дескать в другом месте", или что-то в этом роде. За почти что два года работы у нас не было обрывов и вообще проблем с физическим соединением. Зимой 97-го подключился еще один пользователь. Мы перепробовали массу сетевых игр. Излюбленными оказались Action и Strategy (Doom, Heretic, Hexen, Quake, Duke, Rise Of Triad, Warcraft I/II, C&C, Red Alert, K&N, MOO2...). Согласитесь, порой приятно погоняться за своим закадычным приятелем с бензопилой или запустить в своего заклятого друга ракетой, а то и раздавить Мамонтами или налететь Мигами.

По вечерам квартира оглашается воплями невинно убиенных, воем бензопилы, треском пулеметов, грохотом взрывов и прочими звуками, которыми программисты оснащают свои творения. Порою меня посещают сомнения, а не наркотик ли это все?

Впрочем, если и наркотик, то чертовски приятный.

Как и полагается, надо добавить пару слов о перспективах нашей FRIENDNET.

Пара новых пользователей изъявила желание подключиться к нам. Один из нас прорабатывает вариант подключения нашей сети к "RELCOM" через местного провайдера. Вот пока и все.

В заключение хочется сказать, что домашние сети — дело почему-то совсем необжитое, хотя, как видите, не очень дорогое и сложное, а самое главное — это интересно. Я буду искренне рад, если эти заметки окажут кому-нибудь практическую помощь, кого-то сдвинут с мертвой точки, а кому-то послужат источником идей. Уверен, что у заинтересованных лиц статья оставит массу вопросов, буду рад на них ответить. А вообще, если у вас есть какие-нибудь слова по этому поводу, поделитесь, будьте добры.

Максим Стопа, msp@reuters.msk.su

СОКРАЩЕНИЯ и СМАЙЛИКИ

В предыдущих номерах мы пообещали опубликовать список сокращений, применяющихся на Internet, в FIDO, на BBS chat и, в принципе, где угодно, где имеет место "виртуальное" общение.

Безусловно, не все приводимые сокращения и смайлики находятся в повседневном употреблении. На самом деле - не более пяти процентов. Однако же, как нам кажется, почитать существующие будет интересно всем. Да и, к тому же, никогда не знаешь, на какие слововыверты нарвешься, читая конференции Usenet или FIDO7, завоеывая сердце незнакомки в Adult Chat или просто обсуждая с эмигрантом из Одессы проблемы развития жанра RPG в Саудовской Аравии.

Редакция приносит извинения за небольшое количество нецензурных высказываний, содержащихся в списке сокращений. Мы не посчитали себя вправе вносить самольные изменения в то, что существует и общепринято, и проводим выражения типа "No Big F***ing Deal" в том виде, как они есть.

БУКВЕННЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

ADN	Теперь в любой день (Any Day Now)
AFAIK	Насколько я знаю (As Far As I Know)
AMF	Прощай, ублюдок! (Adios Mother-Fucker)
AWGTHTGTTA?	Мы должны пройду через это еще раз? (Are We Going To Have To Go Through This Again?)
BTW	Между прочим (By The Way)
CU	Увидимся (See You)
CUL	Увидимся позже (See You Later)
DIIK	Черт бы меня побрал, если я это знаю! (Damned if I know)
FWIW	Для того, для чего это годно (For What It's Worth)
FYI	К вашему сведению (For Your Information)
FYBITS	Пошел к черту, парень, я - Системный Оператор (F..k You, Buddy, I'm The Sysop)
GROK	Означает полное понимание
GIWIST	Ух ты, жаль, что это сказал не я! (Gee I Wish I'd Said That)
IC	Понятно! (I See)
IMHO	По моему скромному мнению (In My Humble Opinion)
IMNSHO	По моему не такому уж скромному мнению (In My Not So Humble Opinion); имхо и имнско употребляются на FIDO чаще всего из приведенного перечня

IOW	Другими словами (In Other Words)
JSNM	Совершенно явное колдовство (Just Stark Naked Magic)
L8R	Позже (Later)
LAB&TYD	Жизнь - сука, а потом ты умрешь (Life's A Bitch & Then You Die); данное выражение в определенных кругах является почти что культовым
LOL	Хохочу во весь голос (Laughing Out Loud); часто можно встретить на chat в Интернет
NBFD	Ни черта мы с тобой не договорились! (No Big F***ing Deal)
OFTPATHIRIO	Проклятие этому месту и той лошади, которая меня сюда завезла! (Oh F..k This Place And The Horse It Rode In On!)
OIC	А, вот оно как! (Oh, I See)
OTOH	С другой стороны... (On The Other Hand)
PFM	Ловкость рук и никакого мошенства (Pure F***ing Magic)
PITA	Боль в заднице (Pain In The Arse; не в буквальном смысле...)
POV	Точка зрения (Point Of View)
ROTFL	Смеюсь так, что катаюсь по полу (Rolling On The Floor Laughing)
RSN	Вот теперь-то уж действительно скоро (Real Soon Now)
RFM, RTFM	Проклятие, прочти ты наконец руководство! (Read The F..k... Manual)
TANJ	Нет в жизни справедливости (There Ain't No Justice)
TANSTAAFL	Бесплатных завтраков не бывает (There Ain't No Such Thing As A Free Lunch)
TTBOMK	Насколько я знаю (To The Best Of My Knowledge)
TTUL	Поговорим позже (Talk To You Later)
WTF	Какого черта?! (What the F***)
WYSIWYG	Что вы видите, то вы и получите (Whats You See Is Whats You'se Get); основной принцип работы всех современных графических пакетов и систем верстки по отношению к дальнейшей печати - вы видите на экране в точности (или почти что в точности) то, что потом получится при распечатывании

СИМВОЛЬНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ - СМАЙЛИКИ

Хотелось бы обратить ваше внимание на то, что абсолютное большинство символьных фраз (они же смайлики) даже по форме соответствуют тому объекту, который выражают. Чтобы увидеть это, достаточно обладать минимальными способностями к образному мышлению. Например, :-@ трудно сравнить с чем-либо иным, кроме крика, а не увидеть в @>-->-- розу может только совсем потерянный для виртуального общества человек.

Выражение чувств

- :-) Дежурная, наиболее употребительная улыбка. Помимо прочего, показывает дружеское расположение. Выражает реакцию на шутку (свою или чужую) либо сарказм.
- ;-) Подмигивание. Обычно следует после того, как вы только что пошутили. Несет в себе некоторую примесь слабости: вы как бы оправдываетесь за только сказанное, говоря "не принимайте меня слишком серьезно, это всего лишь небольшая шутка!".
- :-(Печальная улыбка. Вы чем-то огорчены, и это относится либо к последнему высказыванию (участника разговора, включая вас), либо в целом по отношению к какому-либо событию.
- :-I Среднее между :-) и :-(. Можно охарактеризовать как неуверенную улыбку с налетом печали/грусти.
- :-> Вы только что сделали саркастическое замечание, причем степень его остроты значительно превышает уровень допустимого в рамках :-).
- >:-> Предыдущий вариант в двукратной величине.
- >;-> Было сделано замечание ядовитое, а может даже и непристойное.

Гримасы посредством рта

- :-[Вампир
- :-E Зубастый вампир
- :-F Зубастый вампир со сломанным зубом
- :-7 Была высказана кривая мысль
- :-* Съел что-то кислое
- :-@ Крик
- :-# Ношу подтяжки
- :-& Косноязычный
- :-Q Курю
- :-? Крю трубку
- :-P :-b Показал язык
- :-S Сделано непоследовательное утверждение
- :-D Хохочу во весь голос (аналог LOL)
- :-X :-x Губы плотно сжаты
- :-/ Скепсис
- :-o Э-хе-хе-х!
- :-9 Облизать губы
- :-0 Не кричать!

GAMER'S ZONE

- :-' Выплюнуть (например, табак)
- :-1 :-! Нормально
- :-\$ Рот на замке
- :-% Банкир
- :-q Попытка языком дотянуться до носа
- :-e Расстроенный
- :-a Та же мысль, но с иной точки зрения
- :-t Пересечение (в разных значениях)
- :-i Почти улыбаюсь
- :-] Болван
- :-[Неулыбчивый болван
- :-} Потрескались губы
- :-{ Безразличие к зубной боли
- :-j Улыбка на левую сторону
- :-d Поддабривающая вариация от :-j
- :-k Это убивает меня
- :-\ Не решил еще
- :-| Версия: Пусть у тебя сегодня будет все не хуже, чем всегда (have a day)
- :-< По-настоящему опечален
- :-c Спален!
- :-v Говорящая голова

Формы носа

- :*) Пьян в стельку
- :^ Нос сломан
- :v Нос сломан в другую сторону
- :_ У тебя нос съезжает набок
- :< Из привилегированной школы
- =) Двуносы
- :o Клоун
- :u Смешной нос (слева)
- :n Смешной нос (справа)

Изменение выражения глаз

- %-) Пялился на экран 15 часов подряд
- 8-) На мне солнцезащитные очки (т.е. выражение глаз непонятно)
- В-) На мне очки (возможно, с розовой оправой)
- .-) Одноглазый
- ,-) Подмигивание одним глазом
- g-) Ношу пенсне

Видоизменения в нескольких объектах (например, рот + нос)

- |-I Сплю
- |-O Зеваю
- %-6 Мозг мертв (Brain Dead)
- |^o Храплю
- :(Безносый плачет
- 8-| Исполнен подозрительности (второй вариант: беспокойства)

Дополнительная символика

- :-(=) С большими зубами
- &:-) С кудрявыми волосами
- #:-) С всклокоченными волосами
- :-) Носит очки (четыреглазый)
- В:-) Очки на макушке
- 8:-) Маленькая девочка

ГОЛОСЯЩЕЕ И СМАЙЛИКИ

: -) -8	Большая девочка
: - ()	Зубная боль
: - =)	Сильная зубная боль
: - ~)	Холодно, замерзаю
: ' -)	Я рад тому, что он (она) плачет
= : -)	Баранья башка
- : -)	Панк-рокер
+ : -)	Поп
+ : -)	Священник
` : -)	Сбрил одну бровь
, : -)	Сбрил другую бровь
o : -)	Ангел
c = : -)	Шеф
* < : -)	Носить шапку Деда Мороза
e : -)	Плохой (второй вариант: зубоскалистый) радиооператор
8 : -)	Волшебник
@ : -)	Носить тюрбан
[: -)	Слушать плеер
: - { }	Усатый
: - #)	Большие усы
{ : -)	Носить парик
: -) ~	Говорить чушь
: - ~)	С насморком
: -)	Двойной подбородок
> : -)	Дьявол
(: -)	Широкая улыбка
(- _ -)	Секретная улыбка
: -) X	Носить галстук-бабочку

Разное

(- :	Левша
[:]	Робот
: - { }	Ношу помаду
: ' - (	Плакать
< -)	Кимаец
< - (	Кимаец, который не любит такие шутки
- : - (	Настоящие панк-рокеры не улыбаются
@ =	Ядерная война (в поддержку ядерной войны)
3 :]	Улыбка домашнего животного
3 : [	Подразумевается улыбка домашнего животного
(: I	Яйцеголовый, умник (презрительное)
< : - I	Тупица
: - :	Мутант
	Невидимка (заметьте: шедевр визуального соответствия)
X - (	Труп
[]	Крепкие объятия
o -)	Религиозный
8 : - I	Волшебник по Unix
3 : o [	Клоун с домашними животными
8	Бесконечность
(.) (.)	Ms. DOS

Послание ...

o > - < =	... выражающее интерес к женщинам
2B ^ 2B	... от Шекспира
... - - - -	... S.O.S.
< : -) < <	... с борта космической ракеты
(: > - <	... от вора: Руки вверх!
- (	... отосланное ночью
(: - K -	... формальное
: ^)	... -бразнилка по поводу

: - { # }	... -бразнилка по поводу чьих-то причесок
(: ^ (	... по поводу чьих-то разбитых носов
(: <)	... по поводу чьих-то болтливых языков
: - (=)	... относительно чьих-то не в меру больших зубов
+ < : -	... от монаха (монашки)
(: - #	... содержащее нечто, чего не стоило бы говорить
(: - \$	... показывающее, что человек болен
(: - &	... человек сердит
* (	... предлагающее рукопожатие
*)	... ответного рукопожатия
< { : - } }	... в бутылке
(: - *	Поцелуй
@ > - - > - -	Роза
(: - . . .	... разбивающее сердце
(: - (	... показывающее, что человек в высшей степени печален
(o - <	Рыба

Миниатюры

:)	Стандартная улыбка
: @	Крик
: D	Смех
: I	Процесс активного мышления
: (	Стандартный символ грусти, разочарования, печали
: O	Громкая речь
: Q	Курить
: *	Поцелуй в процессе совершения (так и хочется добавить смайлик : .))
I	Сон
O	Зевота
: P	Показывать язык
=)	Пожелание хорошего дня (Have a nice day)

Составная символика

Интересной особенностью символьных фраз является то, что из них можно составлять "предложения". Как видите, это - весьма динамичный язык, не мертвый, находящийся в постоянном движении. В процессе составления предложений могут возникать новые сочетания. Становясь известными в узком кругу лиц, они затем просачиваются во всевозможные списки как бы общепринятых выражений, после чего действительно становятся таковыми.

Пример (обратите внимание на визуальное соответствие образу подобного адского шефа):

C = } > ; * {) Пьяный дьявольской наружности шеф в парике, с зубной болью и двойным подбородком

Оскорбления и ругательства,

как правило, запрещены, поэтому их заменяют чем-то вроде @ # \$ % ^ & * ! @ # # \$, почти что в любом порядке и количестве.

Николай Войнаровский
под редакцией Геймера

По материалам из SU.HUMOR

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО



АКЕЛА

Мультимедия
энциклопедии
на CD ROM

**ПРЕДЛАГАЕТ
ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ**



Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоящей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.

Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

Энциклопедия вооружения (танки, корабли, самолеты)

Динозавры и прочие доисторические животные

Боевые энциклопедии



Адреса по которым Вы сможете приобрести нашу продукцию:

МОСКВА:
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ
ОБЩЕСТВО
на Маросейке
Дом книги на Арбате
БИБЛИО ГЛОБУС на Мясницкой
Магазины фирмы "ПАРТИЯ",
КОМПЬЮТЕРРА, GAME LAND,
салоны КОМПЬЮЛИНК, ВИСТ,
ФОРМОЗА, ВАЛГА
САНКТ ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел. 2917924
ООО "RACHEL" тел. 2104452
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел. 464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
TIM Ltd. тел. 424779

Выгодные условия
для диллеров

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва, 2-я Фрунзенская ул., д. 10., кор. 1. Тел/факс: (095) 242-0323

Самая полная на сегодняшний день
версия, вобравшая в себя богатейший
опыт фанатов компьютерных игр.
Союшены, секретные удары и коды.

Всегда в продаже

более 300 наименований CD ROM и VIDEO CD

презентации
розничная
скидка 10%

GAME WIZARD

ХАКЕРСТВО В МАССЫ

Со времен появления первых компьютерных игр у пользователей неоднократно возникало желание "обмануть" компьютер — обеспечить героям игр "вечную" жизнь, оружие, добиться процветания и богатства в выдуманной программистами стране или городе. А если игра оказывается чересчур сложной, либо за прохождение берется человек,

Все компьютерные операции, такие как передвижения героя или курсора мыши на экране, убывание жизненной энергии или денег происходят в оперативной памяти компьютера, а этот процесс можно отслеживать и контролировать с помощью программы GW.

Принцип работы таков: в процессе игры активизируется GW (GW — резидент, постоянно находящийся в оперативной памяти). Он непрерывно сканирует оперативную память и отмечает изменения, которые происходят в ячейках памяти до и после введения чисел, связанных с предметами в текущей игре, определяет, по каким адресам происходят эти изменения, и позволяет вносить коррективы в значения этих чисел или делать их постоянными — количество энергии, пуль, жизни и т.д.

При вызове GW на экране появляются опции, которые будут описаны ниже:

1. Memory Address Search — "Поиск Адреса Памяти", где можно выбрать способ поиска из:

а) Basic — "Простого", использующегося для нахождения адресов, сохраняющих данные, которые выражены определенным числом, точное значение которого вам известно (3 жизни, 500\$, 50 пуль и т.д.);

б) Intermediate — "Промежуточного", для нахождения адресов, сохраняющих данные, выраженные числом, точное значение которого неизвестно (полоса энергии, координаты, вещи в игре и т.д.);

в) Advanced — "Расширенный", для нахождения адресов, которые не удалось найти с помощью двух первых способов.

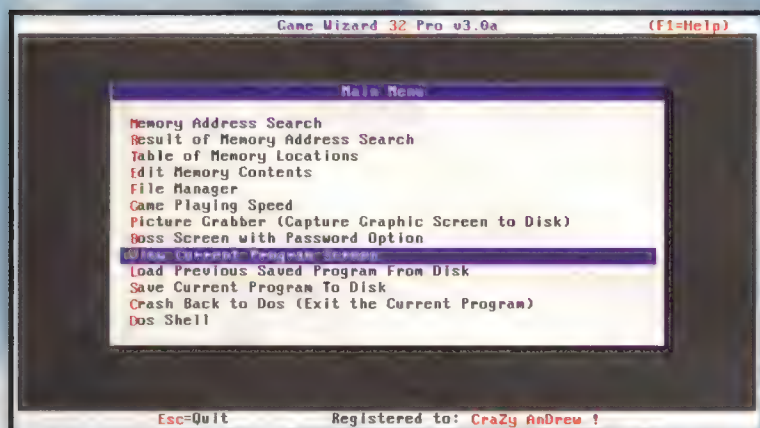
При выборе способа поиска также необходимо указать объем памяти, подлежащий просмотру — от 640 килобайт до максимального, установленного на вашей машине.

2. Result of Memory Address Search — "Результат Поиска Адреса Памяти", здесь выводятся адреса, которые удовлетворяют условиям поиска и могут содержать данные, отвечающие за изменение количества искомым предметов. Если после произведения поиска отсутствует информация о его результатах, значит, подходящих адресов более ста или же проследить адрес не удалось, — тогда придется повторить поиск. Иногда вообще не удается найти адрес, особенно если не известно его точное значение и приходится пользоваться промежуточным и расширенным способами.

Необязательно в результате поиска должен оставаться только один адрес, зачастую их несколько, в этом случае обнаружить верный из них можно методом проб и ошибок.

Очень часто игры хранят одни и те же значения сразу по нескольким адресам, так что приходится заносить в таблицу их все. В противном случае игра может повиснуть или "не обратить внимания" на произведенные только по одному адресу изменения.

3. Table of Memory Locations — "Таблица Расположений Памяти", эта таблица позволяет "замораживать" адреса, которые были обнаружены в результате поиска, либо



■ Так выглядит главное меню программы Game Wizard при вызове ее по "горячей клавише"

не искушенный в хитростях компьютерных игр, то взлом становится просто необходим. Вот для этой цели компания Enhanced Software Design Inc. и разработала программу Game Wizard, сделав доступным процесс crack'a даже тем, кто далек от знаний основ программирования. Существуют различные версии этой программы, но основные принципы их работы совершенно идентичны, и тем, кто имеет хотя бы небольшой опыт работы с компьютером, понять их будет несложно.

При помощи "Game Wizard" (далее — GW) можно кракнуть практически любую игру, пользуясь одним общим свойством, которым обладают все без исключения компьютерные программы.



■ Меню Search Memory Address в GW становится для вас наиболее часто используемым

изменять их значения, когда "замораживание" невозможно.

4. Edit Memory Contents — "Редактирование Содержания Памяти", особенно полезная вещь для сложных игр, в которых надо изменить большое количество данных. Используется также для нахождения подсказок, кодов и т.д., для изменения данных по адресам, расположенным в расширенной памяти (дальше одного мегабайта).

5. File Manager, что-то типа Norton Commander, который можно активизировать в процессе игры.

6. File Viewer, позволяет просматривать файлы, например, прохождения и подсказки в период игры.

7. Hex File Editor, редактирование файлов, сэйвов и т.п. в любое время, когда захотите.

8. Game Playing Speed, увеличивает или уменьшает скорость игры, но работает не во всех играх и может приводить к "зависанию" системы. Тем не менее теперь вы сможете терпимо играть в Digger даже на Pentium 200.

9. Picture Grabber — грабилка, сохраняющая изображение экрана в .psx формате. Работает в EGA, VGA, SVGA режимах, включая и TrueColor.

10. Protect Screen — screen-saver (абсолютно черный экран)

11. Boss Screen — вы обретаеесь в мире компьютерных игр, а в этот момент в нашей реальности в помещение заходит злой раздраженный босс, взбешенный отсутствием работы во вверенном ему производственном подразделении. В таком случае Boss Screen спасет вас от, в принципе, заслуженного наказания.

12. View Current Program Screen — просмотр текущей картинке на экране монитора.

13. Save & Load, сохранение и загрузка игры, зачастую вещь просто необходимая в играх, где разработчики не сделали этих столь важных опций (первый релиз MDK, например). Правда, файл-сохранение может занимать весьма солидное дисковое пространство, в зависимости от объема установленной на машине оперативной памяти. Для его корректной работы есть подсказка: загружать файл-сохранение на такой же конфигурации памяти, которая была при сохранении игры.

Существует еще несколько опций, но они простые и не требуют близкого рассмотрения.

Как же всем этим пользоваться? Да очень просто! Например, crack'аем MDK. Загружаем GW, после этого делаем то же самое с MDK и начинаем игру. Для начала сделаем запас пуля неограниченным. Для этого смотрим, сколько имеется пуля (пусть это будет 200), активизируем GW, выбираем первую опцию, простой способ, 16 мег для просмотра и вводим 200, возвращаемся в игру, тратим 20 пуля и повторяем цикл. После двух-трех вводов автоматически появится результат, состоящий из нескольких адресов. Предположим, искомый адрес выглядит следующим образом:

3090:2AC1 200 180 160

Далее выбираете этот адрес, переходите в таблицу расположений памяти и нажатием клавиши 'E' редактируете первую строку, где необходимо ввести описание (жизнь, энергия и т.п.) и числовое значение, которое вы хотите присвоить этому адресу, причем перед редактированием вам предложат выбрать размер для этого значения: 'Byte' 0-255, 'Word' 0-65.535, 'Dword' 0-2.147.483.647. Теперь можно "заморозить" этот регистр или присвоить ему некое огромное число. Подобные операции можно провести с энергией и другими видами боеприпасов. Если вы используете промежуточный способ, то вместо конкретных чисел надо ввести приблизительные (например, столбик энергии был полный — сто процентов, вводим 100, в процессе игры ее количество уменьшается, уменьшается и процентное соотношение; половина столбика — 50 про-

центов, вводим 50 и т.д.). Главное, числа должны вводиться последовательно и как можно точнее. В остальном различий нет.

Таким способом, например, элементарно все юниты в Command & Conquer делаются бессмертными. К слову говоря, если там вы ставите у юнита жизнь = 0, то он не только становится бессмертен, но и перестает быть виден на карте для противника.

С помощью GW вскрывается абсолютное большинство программ. Возможны случаи, когда GW зависает, однако чаще всего причиной зависания служит не он сам, а менеджеры памяти (EMM386, QEMM). Удаление (или отключение через gem) их из CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT с последующей загрузкой в чистом DOS или только под HIMEM нередко спасает положение.

Зачастую программисты очень хитро прячут точные адреса, специально создают обманные, что затрудняет поиск. Иногда с GW конфликтуют различные системные области, в этом случае ошибку исправить непросто, и в двух словах этого не объяснить. Еще одно замечание — GW не работает под всеми версиями Windows. Слухи о существовании версии под Windows 95 не имеют под собой почвы. Однако есть другая программа, Cheat O'Matic. Программа подобна GW, работает со всеми программами Windows 95, а также и с запущенными из-под него DOS-приложениями. Но, к сожалению, возможности программы ограничиваются поиском точных значений, и только.

Как вы, наверное, сами успели убедиться, программа Game Wizard является настолько же полезной и нужной для каждого, кто считает себя игроком, как молоток в доме настоящего хозяина. Программа специально упрощена для любительского использования, но это несколько не сказа-

Table of Memory Locations
Table Created By: **Crazy Andrew ! 1997**

Freeze	Description	Size	X Address	Value
X+2	00. Mammoth Tank 1	WORD	10E16920	255
X+4	1. Construction Yard	WORD	10E17060	65534
X+4	2. Mammoth Tank 2	WORD	10E16980	255
X+4	3. Tesla Coil 1	WORD	10E17080	65534
X+4	4	BYTE	00000000	158
X+4	5	BYTE	00000000	158
X+4	6	BYTE	00000000	158
X+4	7	BYTE	00000000	158
X+4	8	BYTE	00000000	158
X+4	9	BYTE	00000000	158
X+4	10	BYTE	00000000	158
X+4	11	BYTE	00000000	158

Enter=Edit Value E=Edit Entry F=(Un)Freeze Memory Ins/Del=Insert/Delete Entry
A=(Un)Freeze All I=Index Table N=New Table L=Load Table S=Save Table
F4 PgDn PgUp Esc=Main Menu

■ Яркий пример работы GW: некоторые юниты в Red Alert приобрели бессмертие

лось на ее, так сказать, "боевых" качествах. Она помогает вам почувствовать себя увереннее в виртуальном мире (конечно, не всегда, но все же, все же...).

Скачать бесплатную нерегистрированную версию Game Wizard 32 Pro вы можете с Интернет-сайта www.gwiz.com (но по непонятным причинам туда последнее время сложно пробиться). Однако примите во внимание, что большинство опций в названной версии работать не будет до тех пор, пока вы не обзаведетесь легальной копией и не произведете регистрацию.

**Николай Колюшев
Андрей Шевченко
Игорь Власов
Александр Колосков**

ION
STORM

Образование Ion Storm

По-настоящему талантливым людям часто становится тесно в рамках одного коллектива. Рано или поздно может начаться распад — либо по причинам денежным, либо из-за творческих разногласий. В мире музыки можно отыскать немало подобных примеров.

В прошлом году подобного рода ситуации стали часты и в индустрии компьютерных игр, судьба которой нам достаточно небезразлична. Сначала Сид Мейер ушел из Microprose, а вскоре его примеру последовал другой легендарный человек. Легионы "думеров" (а равно и любителей иных игр 3D action) впади в смутение — Джон Ромеро оставил id Software! Впрочем, вышеупомянутое смутение продолжалось недолго, ибо была немедленно создана новая фирма — ION Storm. Постфактум Ромеро сообщил, что в id его стали угнетать финансовые проблемы (очевидно, связанные не с недостатком, а с избытком средств...), и он хочет прежде всего создать свою фирму. Также он желает уделять больше внимания разработке игр, а не доводке их до технического совершенства. Впрочем, это не значит, что графика, музыка и все такое прочее будут забыты.

Сколачивание нового коллектива Джон начал с того, что пригласил из 3D Realms своего старого товарища и соучредителя компании id Тома Холла, а затем — ведущего дизайнера фирмы 7th Level Тодда Портера. Таким образом, образовались сразу три команды разработчиков, каждая из которых незамедлительно начала работу над новыми игровыми проектами. Девизом компании стало выражение: "Дизайн — Закон!".

Все три дизайнерские группы (в каждой по 15 человек) работают совершенно независимо друг от друга, но в то же время свободно обмениваются удачными находками и информацией. Ion Storm уже заключил контракт с Eidos на издание первых трех своих игр.

Однако прежде чем перейти к разговору об этих разработках, которые обещают быть весьма стоящими, попытаемся рассказать побольше о людях, их создающих.

Команда

Джон Ромеро (John Romero). Ну, про этого товарища трудно сказать что-либо неизвестное. Его роль в создании хитов от id известна практически всей играющей публике. Любит быстрые машины — и есть подозрение, что через некоторое время ION Storm займется гоночным имитатором. В настоящий момент возглавляет работу над проектом Daikatana, который будет сочетать в себе элементы 3D action и RPG.

Тодд Портер (Todd Porter). Занят в игровой индустрии уже 16 лет, среди его творений — Knights of Legend для Origin. В последнее время руководил отделом трехмерных игр в 7th Level, принял деятельное участие в сотворении G-Nome и Dominion. Перешел в ION Storm ради работы над новой стратегией в реальном времени — Doppelganger.

Том Холл (Tom Hall). Один из основателей id, работал с ними над ранними играми, включая Wolfenstein. Затем ушел, поскольку хотел попробовать свои силы в моделировании сложных игровых процессов, и стал ключевым дизайнером в Apogee/3D Realms. Там он участвовал в создании Rise of the Triad и разрабатывал Prey. В ION Storm

ION Storm. В дальнейшем, когда информация по данным играм станет более определенной, а также появятся нормальные скрины (а не карандашные наброски), — обещаем сделать по каждой из них полноценное детальное preview.

DAIKATANA

Разговор о грядущих программах ION Storm следует начать именно с Daikatana. Во-первых, этот проект возглавляет сам Джон Ромеро, а во-вторых, он выйдет первым. Появление shareware-версии ожидается летом этого года, а полной — в самую коммерческую пору — под Рождество. Ромеро решительно собирается расширять рамки жанра 3D action, им же, собственно говоря, и созданного. На первых порах он решил включить в более менее традиционный 3D action элементы квеста и RPG. Хотя и то и другое уже делалось, мы вправе ожидать от такого профи, как Джон, совершенно фантастического результата.

Уже начиная с гениальной Eye Of Beholder идет неуклонное сближение жанров RPG и 3D action — действие игр разворачивается в трехмерных интерьерах, где важнейшим элементом выступает необходимость сложнейшего маневрирования персонажей в реальном масштабе времени. И все же, несмотря на все свои достоинства, более популярные 3D-шки постоянно проигрывали RPG-шкам как минимум по двум пара-



Трое основателей ION Storm: Ромеро, Холл и Портер

является дизайнером ролевой игры Anachronox.

Джерри О'Флэгерти (Jerry O'Flaherty). Ведущий художник ION Storm. До этого работал не только в игровой индустрии (7th Level), но и занимался кино, мультипликацией и трехмерным моделированием, равно как и прочими видами искусств. Возглавляет художников во всех проектах фирмы.

От гл. ред.: Ниже мы в самых общих чертах рассмотрим, какие проекты находятся сейчас в стадии создания на

метрам — по количеству монстров и доступного оружия. От уровня к уровню играющему приходилось бить практически одних и тех же врагов практически одним и тем же оружием. Daikatana будет серьезным шагом вперед в этом вопросе. Число монстров разных видов составит (присядьте, а то упадете!)... 64!

Арсенал игрока тоже будет далеко не скудным — 32 типа оружия! Основная масса оружия — дистанционного действия, но предусмотрено также и несколько единиц для рукопашного боя



Джон Ромеро

(Джон до сих пор жалеет, что в Quake было мало элементов фэнтези. В частности, ему очень хотелось

вручить герою молот: собственно, впоследствии это было воплощено в Scourge of Armagon, хотя молот там обладал не бьющими, а стрелковыми функциями). Из жанра RPG в игру также попадет система совершенствования персонажа — ваш герой будет характеризоваться 5–6 атрибутами, среди которых классические Сила и Скорость и неклассическая "Прыгучесть". По мере приобретения опыта эти показатели будут расти, и в связи с этим Ромеро обещает всем ОЧЕНЬ интересный death-match (сами сотрудники ION Storm уже балуются сетевыми поединками).

Более пристальное внимание разработчики уделили и сюжету, который вкратце состоит в следующем. В 2455 году во время проведения раскопок некий доктор Тоширо Эбихара (как нетрудно догадаться, японец) обнаружил легендарную Дайкатану (двуручный са-

мого негра Суперфлая Джонсона. Для успешного прохождения игры необходимо тесное взаимодействие всех троих. Причем она не закончится, пока жив хотя бы один из персонажей, а любой мертвый герой вполне может быть оживлен).

Поскольку основным мотивом станут путешествия во времени, предполагается разбиение игры на 4 временных периода — Древняя Греция, Средневековая Норвегия, Сан-Франциско после Большого Землетрясения и Япония Будущего (не обязательно в таком порядке). Скорее всего, оружие можно будет переносить из эпизода в эпизод. Так что вполне вероятен факт расстреливания викингов из плазменного ружья... Но, естественно, в средние века ожидается напряженка с боеприпасами для оружия будущего.

По поводу графики. Daikatana использует легендарный движок Quake со всеми вытекающими отсюда положительными последствиями. Игра будет поддерживать все 3D акселераторы, которые поддерживает Quake. Кроме того, работа с готовым движком позволила заметно сократить время на подготовку программы и количество занятых программистов.

Ну и, под конец, о музыке. Ромеро был недоволен бедностью музыкального сопровождения в Quake. В Daikatana каждый из временных периодов будет озвучен в своем стиле, более того — для каждого уровня пишется неповторимая мелодия (говорят, в четвертом эпизоде идет настоящий металл!).

Подытожив вышесказанное, можно сказать, что если Daikatana действительно будет настолько хорошо сбалансированной, насколько обещает Ромеро, то она однозначно станет хитом. Да и вообще, она может заметно прибавить жанру 3D action популярности среди любителей более интеллектуального времяпрепровождения — поклонников квестов и ролевых игр.

ANACHRONOX

Следующим по времени выпуска разработкой от ION Storm будет полноценная ролевая игра, которая должна появиться в начале 1998 года. Главный разработчик Том Холл, очевидно, решил возродить интерес к RPG, который приутих в последнее время на фоне всеобщего помешательства издателей на стратегиях real-time и 3D action.

Хотя игру характеризуют как фэнтезийную RPG, ареной ее становится далекое будущее. В Галактике, полной разных мистических артефактов (оставшихся от вымершей расы), основ-

ным средством передвижения стали Сендеры (Sender — посылающий). Сендер — огромный шар размером с планету, с туннелями, перебрасывающими космические корабли к другому Сендеру. Постепенно, по происшествии долгих войн и прочих ужасных вещей, именно Сендеры стали центрами цивилизации и торговли. В центре Вселенной располагается Сендер 1, внутри которого во временном пузыре находится город Анахронокс. По слухам, он некогда был населен расой чужих, вымерших затем от ужасной эпидемии.

Как и Daikatana, Anachronox использует движок от Quake, но вместо вида от первого лица будет использован вид сверху и со стороны под углом в 45 градусов. Камера будет двигаться вместе с персонажем, иногда увеличивая отдельные моменты, например при разговоре со второстепенными игровыми персонажами. Кроме того, она сможет проследить полет выпущенного вами снаряда до враждебного монстра и крупным планом показать, как последний разваливается на куски.

Главным героем игры будет Сильвестр "Спай" Бутс, космический детектив. В компании нескольких путешественников: загадочного волосатого старика, робота-слуги сумасшедшего ученого и других не менее экзотичных персон, он будет путешествовать по космосу и прилегающим измерениям.



ION STORM



мурый меч, кроме всего прочего позволяющий путешествовать во времени). Злобный помощник археолога убивает ученого, похищает меч и отправляется в прошлое с целью осуществления там некоторых изменений на свой вкус и цвет. Главным героем является Хиро Миамото, который намерен сорвать планы негодяя.

Надо сказать, Ромеро стремится привнести в игру дополнительные оригинальные элементы. В частности, он предпринял попытку интегрировать некоторые моменты многопользовательской игры в обычную. Это выразилось в наличии у главного героя двух компьютерных помощников — дочери убитого археолога Микико Эбихара и здоровен-





уничтожать многочисленных врагов, а также есть, пить и спать в свое удовольствие.

Играющий сможет контролировать от одного до трех персонажей одновременно. Говоря о присутствующих в игре любопытных идеях, необходимо отметить такую функцию, как "Elemaker". Среди артефактов погибшей расы, о которых говорилось выше, будет один, позволяющий создавать из определенных "элементов" совершенно новые виды оружия, в том числе и с несколькими функциями. Сотни видов! Схожая функция была использована, например, в серии RPG Elder Scrolls (SpellMaker), а также в годе подобной игре AlphaMap. Вроде бы ничего сверхнового, однако Том Холл обещает, что в Anachronox возможностей по комбинированию элементов будет гораздо больше.

Id Software

Компания id Software была основана 1 февраля 1991 года, когда Ромеро, братья Джон и Адриан Кармаки и Том Холл поувольнялись с прежних мест работы и слетелись под крыло менеджера Джея Уилбура. Уже первые платформенные аркады серии Commander Keen, издававшиеся на Арогее, принесли компании известность. Знаменитыми id проснулись после выхода в мае 1992 года Wolfenstein 3D, положившего начало жанру 3D action. Затем были еще более удачные (в том числе и в коммерческом отношении) проекты — DOOM, DOOM II и совсем недавний хит — полностью трехмерный Quake. Все эти шедевры отличались нарочитой мрачностью и кровавостью, способной испугать твердолобых цензоров и параноидальных блюстителей нравственности. Такой стиль "кошмарного сна" стал фирменной маркой id.

Что ж, обещанное выглядит достаточно привлекательно. Вполне может статься, что Anachronox суждено преодолеть непонятную в своей устойчивости неприязнь публики к космическим RPG. Ибо сколько их не делали (Planet's Edge от New World Computing, серия Megatraveller от Paragon), большим успехом они до последнего времени не пользовались. Народ успел соскучиться по хорошей оригинальной ролевой игре. Остается надеяться, что она будет достойно выглядеть в компании Realms of Arkania 3: Shadows Over Riva и Lands Of Lore 2: Guardians Of Destiny.

DOPPELGANGER

Следующая игра собирается встряхнуть мир в конце осени 1998 года. И если Doppelganger будет таким, каковым он представляется нам сейчас после тщательного изучения обрывков содержащейся в игровой прессе информации, то это будет нечто потрясающее.

Руководитель проекта Тодд Портер считает, что Doppelganger будет содержать некоторые элементы из Diablo, некоторые — из C&C, в целом же станет новым словом в приключенческо-стратегическом жанре.

Общая идея игры крайне необычна (хотя и напоминает один старый рассказ Роберта Шекли — но, по счастью для ION Storm, последний не занимается разработкой компьютерных игр).

Доппельгангер — существо вроде пиявки длиной 10 сантиметров, нанятое остатками одной разумной расы для того, чтобы остановить нашествие землян. Последние, объединенные в некий Консорциум, хищно захватили практически всю Галактику, беспощадно истребляя и поработывая все другие цивилизации.

Присосавшись к некому живому существу, Доппельгангер способен руководить им. В игре вы оказываетесь на планете, которую никак нельзя назвать идеальной зоной для безмятежного времяпрепровождения. На выбор дается восемь героев, представителей разных цивилизаций; вы должны выбрать, к какому из них "присосется" Доппельгангер, и — отправляйтесь в путь. Ваша задача состоит в том, чтобы выжить и дойти (докуда — пока непонятно, узнаем — расскажем).

Для выживания герой должен будет использовать окружающие его элементы: находить определенные растения, разжигаться горячим, отыскивать минералы и какие-то особенные

камни, и так далее. Собранное природное богатство помещается в некий прибор — преобразователь материи, который на их основе создает броню, аммуницию, транспортные средства и прочее подобное.

Игра делается с использованием движка Voxel, в дополнение к которому специально для прорисовки процессов интерактивного взаимодействия с поверхностями был создан механизм, который авторы окрестили Isobending. С его помощью герой сможет влиять на окружающую среду — рыть в земле туннели, взрывать кратеры, разрушать двери, стены и этажи в постройках.

В итоге...

Что же в итоге? Команда ION Storm готовится заявить о себе рядом достаточно продуманных и необычных игровых разработок. Остается ждать, что Ромеро и сотоварищи не ударят в грязь лицом и обещанные игры действительно окажутся на высоте. Во всяком случае, не ниже уровня Unreal от Epic MegaGames, Quake II от id Software, Duke Nukem Forever от 3D Realms, Diablo 2 от Blizzard. Ведь, помимо технического совершенства, в грядущих творениях ION Storm будет присутствовать ИДЕЯ — а это главное.

Хочется также отметить, что, несмотря на хороший прием в России Daggerfall и Diablo, RPG продолжают оставаться пристрастием достаточно узкого круга поклонников. Возможно, работы "штормовиков" приведут к пополнению рядов любителей ролевых игрушек.

А пока остается только надеяться и ждать. Ждать, для начала, лета. Чтобы опробовать Daikatana и оценить правдивость обещаний Джона Ромеро. Даи Бог, чтоб он не слишком сильно хвастался!

Андрей Алаев



Развивающая игра для детей от 3 до 7 лет

Просто мышки™

МЫШКИНА КОЛЛЕКЦИЯ ЗАПОМИНАЙКА

Игра построена по принципу "найди пары" и помогает развитию зрительной памяти.

Игра для развития у детей зрительной памяти.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА ЛАБИРИНТ

Игра для развития внимательности и пространственного мышления.

В этой игре надо провести мышку через лабиринты до выхода.

МЫШИНЫЙ ЗАВОД МЫШКИ-ПОПРЫГУНЧИКИ

Увлекательная игра на развитие у малышей внимания, логики и реакции.

Самая веселая игра. Почему бы просто не поиграть?

СЧИТАЛОЧКА МЫШКИНО ПИАНИНО

Игра для обучения счету и умению соотносить количество предметов с цифрами.

Это пианино умеет играть как разные инструменты и развивает музыкальный слух.

ДОМИНО МЫШКА И СЫР

Классическая игра на развитие аналитического мышления.

Игра для развития умения различать фигуры различной геометрической формы.

"Мультимедиа сервис" предлагает Вашему вниманию сборник игр из серии "Развивающие игры для детей от 3 до 7 лет."

Команда разработчиков постаралась учесть специфические законы детского восприятия и сумела построить программу так, чтобы она стала полезной в не меньшей степени, чем традиционные развивающие средства: книги и настольные игры. При этом под незамысловатым интерактивным сюжетом кроется вполне серьезная научная база: каждая из игр мультимедийного комплекта развивает у ребенка пространственное видение, зрительную память, навыки аналитического и логического мышления.

"Книжка про мышек", которую Вы найдете внутри, всегда поможет Вам скоротать с ребенком свободные минуты времени. К услугам малыша – легко воспринимающиеся народные сказки о животных с раскрасками. И стоит ему вооружиться цветными карандашами, как он уже чувствует себя настоящим художником.

Подарите своему ребенку немного радости!

Двуязычная версия на русском и английском языках

Win 95
&
Mac OS

3Dfx

— мифы и реальность —

а также прошлое, настоящее и будущее графических карт

Как-то в редакции услышал бурное обсуждение новой игры, которая использовала "современную" технологию 3Dfx. Все восхищались её качеством, а попутно и технологией, чье название было крупными буквами прописано на лицевой стороне коробки. Там же, правда, говорилось и о том, что для её использования необходимо соответствующее Hardware.

Выждав удобный момент, я поинтересовался: "А как вам DOOM? Неужто те методы, посредством которых трехмерная графика обрабатывается на компьютере, за пять лет стали иными?? И второе — какой графический адаптер у вас использовался?".

— S3 Trio 64V+, — последовал ответ.

— Но ведь это устройство без поддержки 3Dfx.

— ?.

В итоге завязалась беседа, по ходу которой мне пришлось развеивать многие мифы о 3Dfx, а также рассказывать о действительно важных параметрах графического адаптера.

Прошлое

Извечный вопрос: "Что было раньше — яйцо или курица?" — справедлив и по отношению к компьютерам. Для графических адаптеров этот вопрос, пожалуй, наиболее актуален.

Парфразируем его. Что было раньше — Soft или Hardware? Многие скажут сразу: "Конечно же Hardware, ведь не было бы "железа", не появился бы и "софт"!". Однако это утверждение далеко не всегда справедливо. Приведу пару примеров.

Многие помнят времена появления шины VLB для PC. В ту стародавнюю пору, когда происходил процесс смены 386-х процессоров на 486-ые и расширения памяти с 4 Мб до 8 Мб, появилось понятие Windows-ускорители. Надо отметить, что на тот период Windows 3.1 существовал довольно давно. Windows-ускорители полностью реализовывались на аппаратном уровне. Суть их работы заключалась в том, что графический адаптер выделял часть своей памяти под хранение иконок Windows. Таким образом, каждый раз при переключении в Windows на Program Manager графический адаптер не перерисовывал экран полностью, а считывал из своей памяти, что в эпоху 386/486 процессоров и дефицита ОЗУ сильно ускорило процесс переключения с задачи на задачу. Как следствие, чуть ли не одним из самых важных вопросов при приобретении графического адаптера был вопрос о наличии Windows-ускорителя.

Прошло всего полтора-два года и появились Windows 95, процессор Pentium и шина PCI; ныне никто не вспоминает о некогда популярной технологии.

Второй пример — это MPEG и его дальнейшее развитие CD-I. С возникновением данного стандарта компрессии видео ещё в эпоху 386 процессоров появилась масса дорогих аппаратных MPEG-распаковщиков или интегрированных графических адаптеров с MPEG. В результате система с MPEG распаковкой стоила чуть ли не в полтора раза дороже, чем стандартный компьютер.

Что мы видим сейчас? Обычный графический адаптер S3 Trio64V+ с процессором Pentium 133 и программой XingMpegPlayer показывает Video-CD на полный экран ненамного хуже, чем при наличии аппаратного MPEG. А если учесть появление нового процессора MMX и его возможности по распаковке MPEG, то тему Video-CD для компьютера и ее аппаратной реализации в скором времени ждёт та же участь, что и Windows-ускорителей.

Из приведённых примеров видно, что часто разработчики "железа" пытались улучшить его, исходя из потребностей уже существующего программного обеспечения.

Настоящее

Теперь поговорим о 3Dfx и опять немного истории зарождения стандарта. С ростом производительности компьютеров, а вместе с тем и ростом запросов пользователей стали появляться игры, использующие 3D графику. И, действительно, сложно представить какой бы то ни было симулятор (авиационный, автомобильный) или игру в стиле DOOM без её использования. Применение трехмерной графики, в отличие от двухмерной, накладывает определённые требования на "железо", а в еще большей степени — на графический адаптер. Производители игр воспользовались хитростью, которая обеспечивалась наличием у карты памяти, в которой располагался кадр плоского изображения.

Теперь представьте, что используется разрешение 320x200 пикселей при 256 цветах (например, DOOM), а карта обладает хотя бы 512 Кб RAM, объём которой позволяет хранить кадр качеством 800x600 пикселей при 256 цветах. А если память 2 Мб? Видно, что остаётся уйма свободного места. Его-то разработчики "софта" и решили использовать для вывода трехмерной графики.

Рассмотрим, в чем заключалась идея.

В свободную память динамически подгружалась информация о текстурах, поэтому на долю процессора выпадала роль лишь задавать координаты объектов, а их заполнением занимался графический адаптер. Так как текстуры по своей сути, как правило, однородны и представляют из себя часто повторяющиеся рисунки (тот же DOOM), достаточно было сохранить в памяти лишь его, и чем больше свободной видеопамати оставалось, тем больше таких текстур можно было сохранить.

Второй способ, как правило, применяемый совместно с первым, заключался в том, что в память адаптера помещались трёхмерные модели объектов. Представим вращающееся колесо гоночной машины. Оно имеет постоянную круглую форму, а меняются лишь его координаты. Достаточно сохранить в видеопамати его трёхмерную модель и вывод графики становится значительно быстрее.

Вот те два основных принципа, на которых основана любая система вывода трехмерной графики, для любого компьютера, от IBM PC до Silicon Graphics.

Как же разработчикам "софта" это удалось? К счастью, в конце 80-х годов графический адаптер был довольно стандартным устройством и мог программироваться. Существовали стандарты VGA и SVGA, разрабатывался VESA. Все стандарты были совместимы. Графические адаптеры, как правило, соответствовали этим стандартам, а значит — обладали обязательным набором команд, через которые программисты и реализовывали свои хитроумные задумки.

Итак, принципы, заложенные в тот период, не поменялись. Реализуемая тогда функция программировалась при помощи пяти команд, тогда как сегодня при наличии 3Dfx — всего одной. Естественно, это быстрее. С течением времени принципы вывода 3D графики начали реализовываться аппаратно, причём началось это без особого шума года два назад: стандартизировать процесс помогло появление новых операционных систем Windows 95/NT и их расширений для вывода 3D/2D-графики DirectDraw, а в него и включён тот самый 3Dfx.

Вывод: Практически все современные адаптеры могут использовать трехмерную графику на аппаратном уровне, что в рекламных целях стало называться 3Dfx.

Таким образом, этими возможностями стали пользоваться не только производители "железа", но и производители игр. Указание на то, что игра написана под 3Dfx, в переводе означа-

ет, что она совместима с Windows 95 и DirectDraw, которые установлены на компьютере с графическим адаптером при наличии драйверов для Windows 95.

Но многие скажут: "Почему же у меня такие "тормоза" на S3 Trio32?".

Отвечу: — Дело давно уже не в наличии 3Dfx. Эта технология находится на десятом месте по сравнению с другими параметрами графического адаптера, значительно в большей степени влияющих на производительность компьютера вообще и для 3D графики в частности.

Перечислим их.

Шина данных. Сегодня практически все графические системы реализованы на шине PCI, обеспечивающей передачу данных со скоростью примерно 130 Мб/сек.

Тип памяти. Существуют два типа видеопамати, отличные по физическому принципу реализации — DRAM (SGRAM, EDO DRAM и т.д.) и VRAM (VRAM). Не вдаваясь в технические подробности, скажу лишь то, что самый быстрый по всем остальным параметрам графический адаптер с памятью DRAM как минимум в полтора раза медленнее самого медленного адаптера с памятью VRAM. Объясняется это физической сутью VRAM памяти, а именно её более высокой скоростью регенерации, что позволяет использовать процессоры с DAC до 220 МГц, тогда как для DRAM памяти частота DAC не превышает 150 МГц.

Можно сказать, что на сегодня это, пожалуй, основной показатель быстродействия графического адаптера. Но надо иметь в виду, что VRAM память более дорога, а соответственно и адаптеры с её использованием тоже.

Объём видео памяти. Ещё недавно 1 Мб считался достаточным, но в связи с тем, что сегодня стали более популярны мониторы с диагональю 15/17 дюймов, видеопамати требуется больше. Дело в том, что, чем больше памяти установлено, тем большее разрешение можно использовать. Для пятнадцатидюймовых мониторов, а это 1024x768 пикселей при 16 млн. цветах, необходимо уже 2 Мб RAM, а для семнадцати дюймового монитора минимум 4 Мб (1280x1024 пикс. 64000 цветов).

Объём видеопамати влияет не только на максимально достижимое разрешение, но и на общую производительность системы, поэтому, если вы собираетесь заниматься графикой или анимацией, 8 Мб не будут лишними даже при наличии 17 дюймового монитора.

Частота DAC. Определяется тактовой частотой работы процессора графического адаптера. Чем выше частота, тем выше производительность. Сейчас наиболее распространены адаптеры с DAC 100–150 МГц. Частоты 170–250 МГц — атрибут профессиональных графических акселераторов.

Разрядность шины данных процессора. Ушли в прошлое графические адаптеры с 8-битной и 16-битной шиной, большая редкость адаптеры с 32-битной шиной. Почти все современные адаптеры работают с шиной 64 бит, и не далёк тот день, когда появятся 128-битные видеокарты.

Технологии. Сюда можно отнести те возможности, к которым, в частности, относится 3Dfx. Перечислим некоторые из них.

MPEG технология для показа видео в формате Video CD или CD-I дисков на полный экран независимо от общего быстродействия системы. Технология не успела развиваться в виду её дороговизны, невысокого качества формата MPEG и появления более быстрых процессоров, позволяющих осуществлять то же самое за счёт ресурсов системы.

3Dfx — всё было сказано выше.

Windows-ускорители. Вспомните историю о сохранении вида пиктограмм в памяти. Сейчас это штатные функции любого графического адаптера; причем информацию об этом вы не найдёте не только на коробке, но и в руководстве пользователя. Та же участь уготована и 3Dfx.

Можно было бы продолжать и далее, но имеет ли смысл, если эти функции для основной массы адаптеров одинаковы?..

Будущее за AGP

Прогресс не стоит на месте и в области видеоадаптеров. В начале 1997 года корпорацией Intel закончена разработка нового стандарта для вывода графики под названием AGP (Accelerated Graphics Port). Основная идея состоит в том, что

видеопамать будет расположена не на графическом адаптере, а в основном ОЗУ компьютера, как на компьютерах Apple Macintosh или любых других профессиональных графических системах. В зависимости от ситуации, операционная система сама динамически выделяет необходимый объём памяти для вывода графики. Физически это будет реализовано в виде добавки для шины PCI и полностью прозрачно для неё.

С Microsoft уже всё оговорено, ну а если Intel и Microsoft что порешили — значит, так тому и быть! Практически все производители приняли эту технологию, тем более что разработка и производство новых адаптеров недорого, а соответственно, поначалу сулит высокую рентабельность. Кроме того, большие надежды на новую технологию возлагают аутсайдеры рынка — корпорации Trident и Cirrus Logic, проигравшие у S3 и Matrox, желающие при смене технологии наверстать упущенное.

В заключение следует отметить, что я намеренно не стал рассматривать характеристики различных графических адаптеров ввиду их очень быстрой смены. Но все же дам некоторые рекомендации по их выбору.

Среди недорогих, но тем не менее отвечающих всем современным требованиям, отмечу графические адаптеры с чипами фирмы S3, такие как Trio64V+, Trio64V2, Virge. Порядок цен у них одинаков — около 40 USD. Однако из всех моделей я бы выделил последнюю разработку — S3Virge, которая, помимо скорости работы, обладает функциями ускорения вывода видео и имеет возможность расширения памяти до 4 Мб при 2 Мб базовых.

Тем, кто хочет смотреть полноэкранное видео отличного качества, рекомендую приобрести видеокарты последних разработок ITI. Но следует отметить, что стандартные графические функции адаптера реализованы хуже, чем у адаптеров S3. Тем не менее, приобрести за 120 USD адаптер с аппаратным MPEG неплохо, хотя MMX сегодня снимает сегодня с повестки дня актуальность этой темы. Этот вариант рекомендуется для медленных систем с 486 или Pentium 60–120 МГц как самый недорогой вариант для просмотра видео.

И, наконец, Matrox Millenium. Излишне повторять о преимуществах этих адаптеров перед другими, учитывая, что они оснащены 4 Мб VRAM памяти, расширяемой до 8 Мб, и обладают всеми преимуществами вышеперечисленных карт. Достаточно сказать, что Matrox изготавливает чипы для Silicon Graphics.

В последнее время Matrox ведёт довольно агрессивную ценовую политику и их адаптеры буквально за полгода снизились в цене на 50%. Сейчас Matrox Millenium с 4 Мб RAM можно приобрести за 260 USD! Если вы можете позволить себе потратить такую сумму для своего компьютера, то приобретайте — не пожалеете.

Филипп Борейша
менеджер отдела продаж
3AO Multimedia Service
тел. (095) 275-2431, 275-6701
E-mail: mmserv@postman.ru
WWW-page: <http://www.postman.ru/~mmserv>



ПЛАТФОРМЕННЫЕ ЭМУЛЯТОРЫ

Прежде всего определимся, что такое эмулятор. Официальное определение звучит так: эмулятор есть программа, позволяющая, используя ресурсы и особенности одной платформы, эмулировать на ней другую. А если проще, то эмулятор — программа, способная на вашем PC запускать софт, разработанный, скажем, для MAC'а, или игры сделанные, для SEGA.

Первые платформенные эмуляторы начали появляться где-то в конце 95 года. Их создавали талантливые программисты, или просто крутые хакеры, которые хотели перенести на PC игровые и программные хиты с других платформ. В данный момент имеются программы, эмулирующие Apple Macintosh, Genesis, Atari, Nintendo, Snes, Turbo GraFX, Gameboy и некоторые другие, не столь известные системы. В этой статье я постараюсь поподробнее рассказать об эмуляторах игровых систем, а также дать некоторые советы, например, где найти ROM'ы или как запустить тот или иной картридж.

NES

(Nintendo Entertainment System)

Центральный процессор: Z-6502, 8 бит

Ram: 256 kb, Vram: 16k

Разрешение: 256x224x16

Звук: 5 каналный синтезатор

Начнем с самой дешевой платформы — Nintendo (в России распространяется разновидность этой приставки — Dendy). Существует несколько эмуляторов для NES; в данном случае достаточно будет рассмотреть какой-то один. Например, Nesticle. Говорить именно о нем имеет смысл по двум причинам: во-первых, это единственный Freeware эмулятор со звуком, во-вторых, у него есть версия и под DOS, и под Windows.

<http://www2.southwind.net/~bldlust/NEsticle.html>.

Требования к машине у Nesticle невысокие. Достаточно практиче-

ски любого 486 процессора. Эмулятор поддерживает ROM'ы с расширением NES. Приставка NES появилась в 1985 году и сразу перебила мировую популярность Atari. На данный момент возможна полная эмуляция всех компонентов NES. Единственную трудность составляет вывод графического изображения. Разрешение 256x224 на данный момент практически не поддерживается (аппаратно) ни одной из видеокарт. Поэтому приходится прибегать к программной эмуляции. Чтобы играть игры с NES на PC, необходим как минимум 486-ой компьютер. Для звука подойдет любая 100% совместимая с SoundBlaster аудиокарта.

Среди дополнительных возможностей Nesticle следует отметить возможность беспрепятственно "таскать" картинки, в любой момент сохраняться, конфигурировать клавиши и играть вдвоем. Nesticle также поддерживает все разновидности PC джойстиков, имеет удобный интерфейс и хороший движок.

ROM'ы для NES можно поискать в Интернет. Для этого зайдите

на поисковый сервер Yahoo (www.yahoo.com) и в окошке поиска (Search) введите ключевые слова: Emulators + ROMS + NES. ROM'ы также можно найти на следующих страницах:

<http://www.koan.com/~duane/>

<http://www.cs.tamu.edu/people/jev3290/games.html>

<http://www.golden.net/~coanda/nas/>.



NES: Ghost'n Goblin



NES: Mario

Однако лучше всего посетить страницу EmulationNation на сервере <http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/5920>.

Здесь вы найдете огромное количество игр, любую информацию по интересующей вас игровой платформе и множество различных ссылок. Я, например, с удовольствием поиграл в Mario, Contra, Donkey Kong. Все-таки хочется иногда предаться ностальгии и вспомнить старое... Однако помните!!! Согласно законам по распространению демонстрационного программного обеспечения вы должны будете удалить ROM'ы со своего компьютера через 24 часа после скачки. Вы имеете право посмотреть ту или иную игру. Но если она вам понравится — извольте, купите картридж.



NES: Double Dragon

GENESIS

Центральный процессор: Z-68000 — 7.6 Mhz, 16 бит

Ram: 512 kb, Vram: 64k

Разрешение: 320x224x64

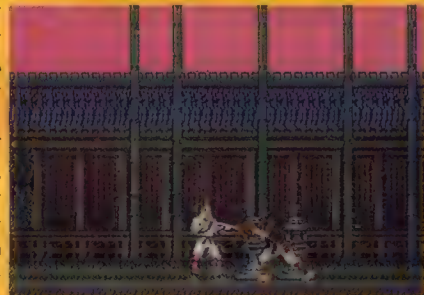
Звук: Стереосинтезатор, FM чип

Видео-приставка Genesis (больше известная на российском рынке как MegaDrive) появилась в 1989 году. Качественная 16-битная графика и стереозвук позволяли создавать настоящие игры-шедевры. Именно благодаря Sonic'у, выпущенному на Genesis в 90 году, SEGA завоевала мировую популярность. Библиотека игр для SEGA MegaDrive уже перевалила за 1000 штук.

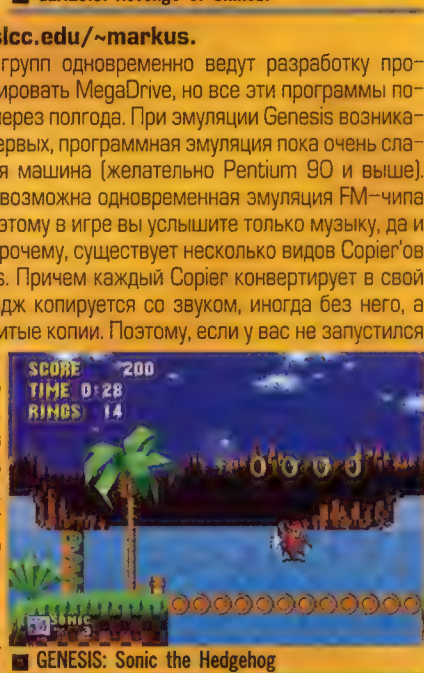
На данный момент известен только один, более-менее нормально работающий эмулятор Genesis. Это GENEM. Достать данный эмулятор можно на страничке

<http://www.myst.slcc.edu/~markus>.

Сейчас несколько групп одновременно ведут разработку программ, способных эмулировать MegaDrive, но все эти программы появятся не раньше, чем через полгода. При эмуляции Genesis возникают две трудности. Во-первых, программная эмуляция пока очень слабая, и требуется мощная машина (желательно Pentium 90 и выше). Во-вторых, пока что невозможна одновременная эмуляция FM-чипа и процессора Z-80. Поэтому в игре вы услышите только музыку, да и то частично. Ко всему прочему, существует несколько видов Copier'ов для картриджей Genesis. Причем каждый Copier конвертирует в свой формат. Иногда картридж копируется со звуком, иногда без него, а иногда встречаются и битые копии. Поэтому, если у вас не запустился какой-нибудь ROM, попробуйте подстроить эмулятор из командной строки (опция -japan позволяет запускать японские игры, fakedz80 — эмулирует чип Z80). Чаще всего это срабатывает. У меня не пошли только MK, MK2 и Double Dragon 2. Если эмуляция идет



GENESIS: Revenge of Shinobi



GENESIS: Sonic the Hedgehog

слишком медленно, поэкспериментируйте с ключом — frame x. Из крупных недостатков можно отметить отсутствие шестикнопочного джойстика.

ROM'ы для Mega-Drive можно также найти в Интернет. Либо поищите на Yahoo, либо сходите на один из следующих сайтов:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/9021>
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/5920>.

Кроме того, огромное количество игр для Genesis можно найти на ftp.pulsar.com в каталоге /pub/Stumble/Other/Genesis/Roms.

Только не сходите с ума, когда будете пытаться прорваться на этот сервер. Там лимит на 8 юзеров. И снова напоминаю! Держать ROM'ы на компьютере больше чем 24 часа — нарушение авторских прав!



■ GENESIS: Golden Axe III

SNES

(Super Nintendo Entertainment System)

Центральный процессор: Z-65816 — 3.58 Mhz, 16 бит

Ram: 512 kb, Vram: 128k

Разрешение: 512x448x256

Звук: Цифровой стерео синтезатор SPC7000

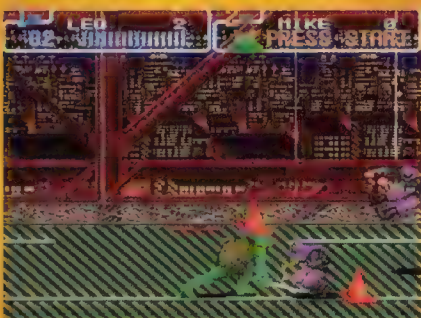
Многие говорят: "Snes сделала то, что не удалось сделать Nintendo. Эта приставка, появившаяся в 1991 году на рынке игровых систем, быстро завоевала себе популярность, потеснив 16-битного монстра Genesis. По тем временам возможности SNES были просто потрясающими. 16-битная графика и цифровой звук сделали свое дело — приставка твердо заняла лидирующие позиции в списке 16-битных платформ.



■ GENESIS: Streets of Rage II



■ SNES: Contra 3



■ SNES: Teenage Mutant Ninja Turtles IV

Сейчас существует огромное количество различных эмуляторов для SNES. Мы рассмотрим только три из них.

Super Pasofami — самый скоростной и самый требовательный. Для нормального запуска требуется Pentium 100 / Windows 95. Однако на моей машине не он подвешивал Windows, при этом всячески уродуя цветовую палитру.

Самым популярной программой является SNES 96/97. Разработанный группой талантливых программистов, эмулятор является самым скоростным, самым надежным и самым удобным. Удобный пользовательский интерфейс, невысокие системные требования (Pentium 90 под DOS вполне хватает), наличие двух версий (DOS / Windows), — вот явные достоинства этой программы. Кроме того, при загрузке ROM'а вы можете вызвать главное меню, сохранить или загрузить

игру, просмотреть информацию в памяти, а при желании и заменить пару байт (кто работал с Game Wizard, тот меня поймет). Основным достоинством этой программы все же является ее скорость. Кроме того, это, пожалуй, единственная программа, позволяющая играть вдвоем на клавиатуре без подключения джойстика.



■ SNES: Smash TV

Затем можно выделить весьма неплохой эмулятор ESNES. Он позволяет воспользоваться VESA режимами вашей видео-карты для ускорения вывода изображения на экран. К тому же программа предъявляет достаточно низкие системные требования, "переваривает" большинство ROM'ов и занимает мало места.

Обычно для ускорения эмуляции можно воспользоваться ключом —frame x. Кроме того, клавишами 1, 2, 3, 4 отключаются и включаются различные элементы заднего плана.

На данный момент не существует эмулятора для SNES, работающего со звуком. А если он и появится, то, по заявлениям программистов, будет требовать Pentium MMX.

Существуют и другие эмуляторы платформы SNES, но они не заслуживают внимания (либо сильно "тормозят", либо "глючат").

ROM'ы для SNES можно достать на страницах:

[ftp://ftp.regira.com.br/publico/pub/Super_Nintendo](http://ftp.regira.com.br/publico/pub/Super_Nintendo)
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/5920>.

В крайнем случае задайте поиск в Yahoo по ключевому слову SNES. И не забудьте про 24-часовое ограничение!

Ну вот, вроде, и все. Напоследок могу добавить, что эмуляторов 32-битных платформ пока что нет. Хотя кто-то "состряпал" программку, запускающую диски для SPS на PC. Но и только. Ни звука, ни изображения вы не получите. Так что если кто-то скажет вам фразу типа "Я юзал на PC диски от 3DO", — это прикол.

Если вас заинтересовала данная информация — покопайтесь в Интернет. Там вы найдете игры и эмуляторы практически для любой платформы.

Пояснение некоторых терминов

ROM — снимок памяти игрового картриджа, сделанный на Copier'e.

Copier — устройство, применяемое для копирования картриджей.

Z80 — первый чип из семейства микропроцессоров, на которых основаны все 16-битные видео-приставки.

6502 — модификация микропроцессора, применяемая в NES.

68000 — модификация микропроцессора, применяемая в GENESIS.

65816 — модификация микропроцессора, применяемая в SNES.

Frameskip — пропуск фреймов (кадров). При эмуляции изображение на экране оцифровывается в реальном времени. Пропуск кадров позволяет ускорить игру, но движения персонажей станут более резкими.

Блок — отсек памяти, в котором содержится некая информация (например, блок со спрайтами). Блоки бывают по 8 Кб, по 64 Кб либо по 128 Кб.

*.NES — расширение файлов, в которых записаны ROM'ы с Nintendo.

*.BIN — расширение файлов, в которых записываются ROM'ы Genesis, полученные в результате двоичного копирования.

*.MD, *.MGD — расширение файлов, в которых записаны ROM'ы Genesis, скопированные с помощью Multi Game Doctor II.

*.SMD — наиболее распространенное расширение, используемое при записи ROM'ов с Genesis.

*.SMC — в файлах с таким расширением содержатся SNES ROM'ы.

SPC700 — FM чип, применяемый в SNES для вывода звука.

Игорь Власов

PERFECT WEAPON

Никогда не будь трусом в своих действиях. Никогда не оставайся только при одном намерении. Угрызения совести не имеют большого значения.

Ницше. "Афоризмы"

Жанр: Action + файтинг

Системные требования: Pentium 100, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 166
Windows 95

Пролог и эпилог

Perfect Weapon, выпущенная в конце 1996 года на PlayStation, прошла практически незамеченной. Графика была не самой лучшей (во всяком случае, в то время были игры и поинтереснее, например, тот же Resident Evil). Сюжетная линия совершенно не затягивала. Да и нововведений в ней было всего ничего, особенно по сравнению с другими приставочными играми этого жанра. Так бы и канула игрушка в Лету, если бы создателям из ASC (American Softworks Corporation) не пришла в голову здравая мысль о переделке ее для PC. И мало того, что они перевели игру с одной платформы на другую, но они еще и в корне изменили графический движок и добавили кучу новых возможностей. Игра преобразилась. И стала не то чтобы чем-то бесподобным и потрясающим, но уже

вполне заметным на фоне общей серости, которой всегда было навалом в мире компьютерных игр.

По жанру Perfect Weapon — нечто среднее между файтингом и action. Если сравнивать с другими играми, то получим Time Commando с графикой уровня Quake и способностью вести бой в стиле Tekken 2. Плюс к тому — ряд очень интересных наворотов при весьма занудном игровом процессе. На самом деле, это все, дальше можно не продолжать. Но опасаясь, что будем неправильно поняты, ограничившись столь малым объемом статьи, — продолжим.

Предыстория

В первом номере "Навигатора" мы уже рассказывали предысторию Perfect Weapon, так что — вкратце для тех, кто не читал.

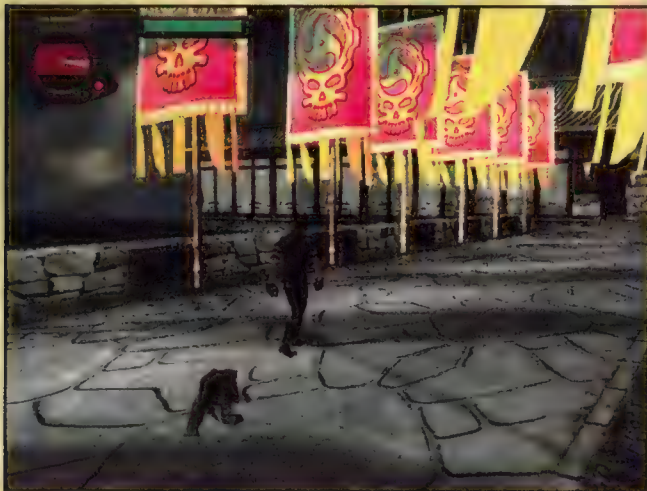
Вы играете роль Блэйка Хантера, чемпиона мира по восточным едино-

борствам и заодно агента Оборонных Сил Земли. Блэйка похитила таинственная раса и перенесла на какую-то неизвестную планету, в неизвестной галактике. Ему предстоит пройти через пять таинственных (как обычно в таких случаях) миров, населенных всякой нечистью, и выяснить, кому стукнула дурная идея его похищать. Вот, собственно, и весь сюжет.

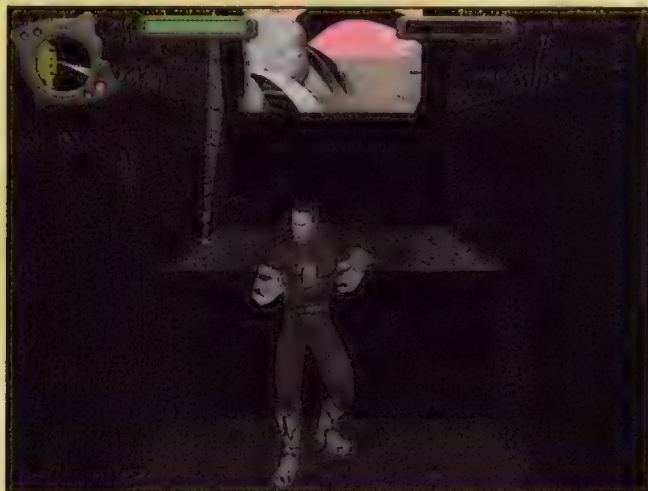
Как становятся совершенным оружием

Применен вид от третьего лица. Действие происходит на красивых заранее отрендеренных статичных фонах в трехмерном пространстве. Все персонажи выполнены в виде текстурированных полигональных моделей и подчиняются реальным физическим законам. Несколько разочаровывает тот факт, что временами герой находится на большом удалении от камеры и трудно разобрать, что там вообще около него происходит; это вдвойне сложно, когда его закрывают монстры, с которыми он ведет бой. В такой ситуации можно закрывать глаза и иступленно давить на управляющие клавиши — все едино ничего не видно. Впрочем, это не самый серьезный из недостатков Perfect Weapon — здесь и парочка похуже найдется.

Сходство Perfect Weapon с файтингом сводится к тому, что бой происходит по всем законам Tekken 2 или любого другого ему подобного. Одновременно против вас может быть до 5 противников — и не забудьте, что в 3D пространстве! В начале вам дается не так много приемов. Однако по мере уничтожения представителей местной поганой



■ Действие игры разворачивается в самых различных закоулках враждебной планеты. В том числе и в зоне, стилизованной под древний Китай



■ Блэйк Хантер подвергся воздействию Power-up и стал на какое-то время походить на Арнольда Шварценеггера из "Терминатор"



■ В бою за раз может участвовать до четырех противников



■ Не напоминает ли вам это художественные работы Гигера?

инопланетянской народности вы, подобно Shang Tsung'у из Mortal Kombat, получаете их жизненную энергию, а вместе с ней — присущие им боевые приемы. К концу игры у вас в арсенале уже многие десятки приемов и комб (причем последние могут доходить до 12 приемов), и вы уже являетесь настоящим совершенным оружием (русский эквивалент от "perfect weapon").

Впрочем, дабы таковым стать, вам потребуется освоиться с управлением, которое недоработано. Например, бег осуществляется двойным нажатием стрелки "вперед". Срабатывает через раз. В экстренной ситуации это особенно приятно.

Как файтинг, Perfect Weapon

находится на высочайшем уровне, как игра в целом — давит своей однообразностью. Да, безусловно, противник обладает высоким искусственным интеллектом, программные коды которого ASC гордо обозвали BAI — Behavioral Artificial Intelligence (и сейчас пытаются всех убедить, что BAI применяется только в Perfect Weapon, — еще бы, если он только для него и разработан!).

AI врагов проявляется в том, что они способны запоминать наиболее часто используемые вами комбинации и принимать их на вооружение. Помимо того, противник способен неплохо организовывать совместные действия: например, один ловит вас сзади за шею, другой подходит спереди и принимается с удовольствием избивать ногами. В отношении "честной игры" Perfect Weapon находится где-то в области Wrestle Mania: тут лежачего бьют. Правда, лежачий может вскочить на ноги прыжком через себя, во время сальто ударив противника ногами в подбородок.

что он буквально — таки перетекает из одной стойки в другую. Ощущение, как будто смотришь очередной боевик с мистером Ван Даммом «Большая пятка» в главной роли.

Добавлены в Perfect Weapon и некоторые приключенческие элементы — но вот их — то и недостаточно. В игре встречаются головоломки по образу Time Commando. Но за пределы action + файтинг они Perfect Weapon не выдвигают.

По мере прохождения вам будут встречаться различные power-ups, увеличивающие боевые возможности, а также стандартные для action предметные наборы — аптечки, броня, ключи и т.д.

Среди «приятных пустячков» — прозрачная карта, накладывающаяся на экран, которая значительно облегчает все ваши хождения по подземельям и позволяет с легкостью находить разбросанные по уровню предметы.

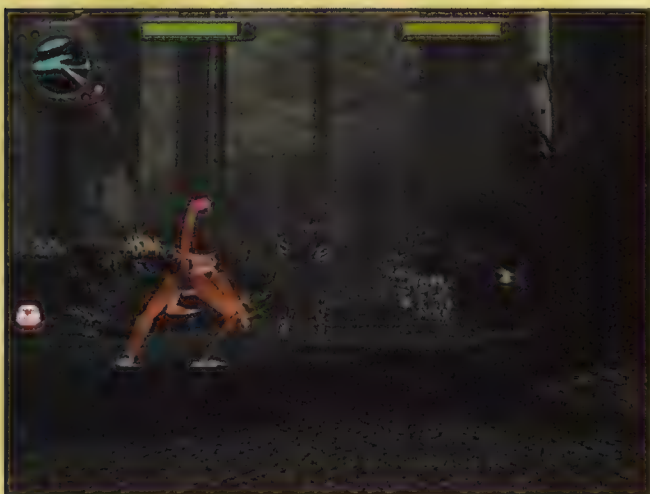
Вот, поди, и все. Что касемо выводов, то — см. начало статьи.

**Игорь Власов
Иван Самойлов**

Коды уровней

GARDENADDCAADC
FORESTACBABBCC
DESERTADDDCACC
FINALDDDBBCCA

Коды до редакции донес Zombie'K



■ Монстры нередко выходят за границы человекоподобности, и вам придется вести бой против худших порождений воображения разработчиков из ASC

Движения персонажей — опять же проработаны на высочайшем уровне. Реализм — очень высокий. Так, хороший апперкот заставит вашего противника рухнуть со сломанной шеей, не лепо и совершенно реально всплеснув руками. Особенно хорошо выглядят каратешные комбинации главного героя — Блейка. Такое впечатление,

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.8
Время освоения: от 0 до 0.5 часов	
Знание английского: не требуется	



S.C.A.R.A.B.

Жанр: 3D action с элементами роботосимулятора
Системные требования: Pentium 90 (133), 16 Mb RAM
 Windows 95

Боги Осирис и Сет подразделяли мир на добро и зло, на жизнь и смерть. Они недолюбливали друг друга, но, согласно мифологии, никогда не враждовали с олицетворявшим разумность богом Ра. Однако разработчики EA, судя по всему, не слишком разбирались в мифологических перипетиях. И поэтому в S.C.A.R.A.B. бог Ра вышел на апокалипсическую битву с Осирисом...

Комментарий Геймера

Прембула

В Молчании, подобном бесконечной Вселенной, шла война. Механические Боги вступили в безжалостную схватку между собой за обладание Властью. Они всегда существовали вне нашего измерения и вне нашего сознания. Здесь, среди пирамид, сфинксов и надгробий их могут видеть только животные без душ и Разума. Здесь и происходит борьба, победитель в которой получает всех духов древности.

Цель обезумевших последователей Осириса — неконтролируемые жертвоприношения. Их враг — ос-

мысленность и сила, бог Ра. Вы должны возглавить силы Ра в борьбе с безумием. Борьба будет не за города, но за Разум и души людей.

Свобода перемещения

Факт эксплуатации египетской тематики не нов. Вот и на сей раз компания Electronic Arts подготовила свой вариант божественных разборок. S.C.A.R.A.B. (в переводе "скарабей", жук-талисман удачи) — смесь роботосимулятора и 3D action. Вы переноситесь в таинственную вселенную богов с довольно банальной целью — стрелять и разру-

шать. Вам дается миссия, по выполнению которой осуществляется переход на следующий уровень. Целью миссии может быть уничтожение всех оппонентов, активизация определенного устройства или его "демонтаж".

Игровое окружение S.C.A.R.A.B. уникально и по-своему очаровательно. После ознакомления с заданием ваша душа "перенесется" в боевого робота, с человеческим туловищем и головой шакала (шакальной головой был увенчан один из древнеегипетских богов). Впрочем, в противоположность предыстории, в вашем распоряжении оказывает-



Робот, оказавшись поблизости от вас, разворачивается и устремляется наутек, чтобы затем попытаться атаковать с более выгодных позиций



Древняя пирамида, попавшая в виртуальную реальность? Тогда внутри пирамиды, скорее всего, захоронена реалистичность...



■ Помесь шакала с человеком? Нет, вряд ли, — судя по ушам и положению, это какой-то кролик недотекстурированный!..

■ Воздушные дорожки, непонятно к чему крепящиеся и уходящие в никуда — возможно, у разработчиков необычность была самоцелью?

ся еще несколько типов роботов.

Большая часть экрана посвящена обозреваемой панораме, справа присутствуют карта-план уровня (очень удобно — не надо давить "Tab") и панель статуса вашего механического тела.

Мир богов оказался далеко продвинутым по части технологий, а по сему взору играющего предстают не замшелые глыбы древних гробниц, а футуристический мегаполис. Здесь все живет своей жизнью: туда-сюда снуют воздушные суда, поднимаются и опускаются лифты, по небу плывут облака. Пирамидообразные здания, самораскрывающиеся двери, подъемники и транспортеры — таково игровое пространство S.C.A.R.A.B. Никто, кроме врагов, не станет ограничивать ваши передвижения. Можно переместиться на пролегающие высоко в небе (в духе С. Дали) дороги, можно пробраться в узкие подземные туннели, а можно — угодить в ловушку. Или, подойдя к некоему обрыву, которым ограничен каждый уровень, посмотреть в голубое небо и, полюбовавшись напоследок облачками, сигануть вниз. Исход, естественно, летальный, но радует истинная свобода перемещения.

А подробнее?

Идеей "иду, куда хочу" игра напоминает "The Terminator: Future Shock". И не только этим: те же вялотекущие события, сумбурность миссий (имеется в виду отсутствие поясняющих надписей типа "жать сюда" и "ходить туда", а ведь в мегаполисе недолго и заблудиться!). Те же роботизированные противники. Наконец, те же мрачно затекстурированные здания и предметы (причем текстуры лежат как-то фраг-

ментарно: где есть, где нет...). Вражеские роботы появляются нечасто, но это компенсируется смертельной стычкой и их высоким AI. По сути дела, в S.C.A.R.A.B. сделана попытка воплотить deathmatch — вторая в жанре 3D action после XS.

Смотрите сами. Прямые попадания вызывают катастрофическое уменьшение щита и далее — работоспособности механических доспехов. Сам бой протекает в не свойственной для стандартных DOOM-клонов манере. Это может быть вариант дуэли "кто кого" или засада-ловушка. Роботы заняты куда как более насущными делами, чем уничтожение вашей персоны. Точнее, они сражаются в равной степени и с вами, и с другими роботами на уровне. Наиболее обидно, когда спешащий по своим делам вражеский робот мимоходом обстреляет вас, пребывая в выгодном для безнаказанной подлости положении. Например, находясь уровнем выше, негодяй может запустить в зазевавшегося игрока пару ракет и спокойно продолжить движение в одном ему известном направлении.

По мере прохождения миссий вы получаете доступ к новому оружию. Имеющийся в начале игры лазер средней мощности может быть заменен на более мощный, либо на ракетомет. Имеются также и мины. Оружие можно устанавливать по своему вкусу перед началом миссии (как в роботосимуляторах).

С ростом карьеры вам становится доступно командование отрядом подчиненных роботов (до трех). Управление ими осуществляется аналогично Space Hulk. Естественно, отряду поручаются более сложные миссии. В становящемся привычным варианте игры через Интернет

возможно создание команд из четырех любителей древнеегипетской культуры.

Бей Осириса!

Приятная графика сочетается с ненавязчивыми этническими мотивами и, вот беда, вялым сюжетом. Да и сама игра, со всеми включенными текстурами и тенями, уже не удовлетворяется сотым Pentium, хотя, судя по уровню графики, его должно было бы хватать с головой. Любители походить-побродить определенно найдут шарм в S.C.A.R.A.B. Ценителям мифов покажется интересной возможность развалить пару пирамид и показать Осирису, чем чревато воровство наших душ. Стоит также отметить приспособленность уровней под multiplayer (модем, нуль-модем, до 6 человек по сети и через Интернет) — здесь у игры есть свои несомненные преимущества. Однако вряд ли много найдется таких, кто променяет недотекстурированные игровые пространства S.C.A.R.A.B. на визуальное богатство Quake или неизмеримые возможности dukematch.

Александр Ланда

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.2
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: желательно	

OUTLAWS

Жанр: 3D action с элементами adventure
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 200+, 32 Mb RAM
 Windows 95

*Вот это было бы смешно, когда бы не было так грустно.
 МЛермонтов*

Затянувшееся вступление

Попробуйте-ка вспомнить какие-нибудь игры, действие которых разворачивается на Диком Западе, во времена метко стреляющих ковбоев и давненько не мывшихся салунных красоток! Первое и последнее, что придет вам на ум, это серия Mad Dog McGree от American Laser Games, положившая начало жанру shoot 'em all. Знатoki смогут припомнить еще sega'шную аркаду Sunset Riders. Плюс некоторые отважатся привести в пример квест Alone in the Dark, утруждая свою память перечислением всех его частей. Не утруждайтесь, друзья, — в данном случае сей пример не котируется. Потому как речь у нас пойдет о 3D action, выпущенном LucasArts на свою беду.

“Это как так на беду?!” — возмутятся поклонники сей знаменитой компании, размахивая руками в негодовании. Все просто: Outlaws не столь уж и плох (а в чем-то даже потрясающ), но по сравнению с другими шедеврами, выпущенными LucasArts, он вообще никак не смотрится. А учитывая крайне спорную гениальность другого недавно вышедшего проекта LucasArts, зовущегося X-Wing vs. Tie Fighter... Видится мне, что безукоризненная репутация корабля Lucas'ов дает течь, в которую потоком грязной воды начинает вливаться исходящая от играющего народа критика. Впрочем, не стану навязывать вам свое мнение насильно и бездоказательно — и обращусь к фактам, благо, таковых много.

Перед, так сказать, зачатием Outlaws разработчиками были проведены солидные маркетинговые исследования. Идея обратиться к вестерну родилась не спонтанно, а в результате

тщательного осмысливания сложившейся на игровом рынке ситуации. Вдохновившись фильмами итальянца Серджо Леоне, считающегося в американском (да и в мировом тоже) кино классиком спагетти-вестерна, и насмотревшись на бесстрашно-крутых героев Клинта Иствуда, опять же итальянца; проанализировав жанр 3D action и убедившись, что именно оригинальность и юмористичность Duke Nukem 3D стала залогом произведенного им фурора; утилизировав движок Dark Forces и присобачив к нему добрый кусище программных кодов Rebel Assault II (сей engine звался INSANE); в общем, произведя все перечисленные действия, LucasArts получила гремучую смесь, которая начиная с лета прошлого года заставляла всех любителей жанра исходить слюной в ожидании того благословенного дня, когда состоится релиз нового безусловного шедевра. Хе, состоялся..!

(опять, кажись, навязываю свое мнение...)

ОК, обратимся к сюжету.

Клятва

“...Ох, непросто быть шерифом на Диком Западе. Мало того, что имеешь дело только с отбросами общества, так ведь и спасибо ни от кого не дождешься. Закон справедлив, но стоило пристрелить несколько подлецов, как всю спину просверлили осуждающими взглядами. Достали, пусть найдут себе другого идиота...”

Лет десять назад такие мысли овладели шерифом Маршаллом Андерсоном настолько, что он подал в отставку и занял уединенной и спокойной жизнью на ферме с женой и дочерью. Десять лет безоблачного счастья, десять лет невоспетой идиллии среди коров, лошадей, кур и огородов с чахлыми порослятами того, что зовется овощами... Но от судьбы не уйдешь — она такая. Гордец отказался продать свою ферму богатому и нечистому на руку барону, который задумал выстроить посреди равнины сверкающий город (знаете, эдакий Манилов в ковбойской шляпе). Отказ не сошел Андерсону с рук. Нанятые бароном бандиты дождались, пока Андерсен отлучился из дому, и сделали свое черное дело. Вернувшись, Андерсон обнаружил, что его дочь злодейским образом похищена, а жена при смерти.

И нетрудно догадаться, какую клятву дал себе бывший шериф, когда обожаемая дражайшая супруга скончалась у него на руках.

Р для перезарядки

Примерьте к себе пропотевшую рубашку парня с Дикого Запада и обучитесь виртуозному владению кольтом. Под дребезг разбитых стекол и вкочтанье перепуганных кур всадите заряд из дробовика в затаившегося злодея. Винтовка с оптическим прицелом позволит вам вести снайперскую стрельбу с



■ Битва в курятнике в очередной раз наводит на сравнение с Redneck Rampage



■ Должно быть, эти лошади применяют IDDQD или нечто подобное — иначе как еще можно объяснить тот факт, что неубиваемы!



■ Сравните качество прорисовки по трем элементам: держащая ствол рука, падающий ковбой и стены. Не слишком ли явный контраст?

крыш и со вторых этажей, а динамитные шашки — организовывать достойным мистерам иствудам запоминающиеся фейерверки. Когда карт с изображением сердца, символизирующих остающуюся жизнь, останется немного, пробегитесь по округе в поисках лечащих средств. А помимо того, в Outlaws еще и power-up'ы падаются — это, конечно, не Heretic/Hexen с их помешанностью на RPG, но все же. Кстати, помимо power-up'ов немедленного воздействия присутствует Inventory, куда, к примеру, можно захватить аптечку.

Задействована огромная масса клавиш управления, больше, чем практически в любом 3D action. Например, оружие перезаряжается отнюдь не автоматически — надо нажать R на клавиатуре.

Необходимо также добавить, что одной стрельбой и беготней вы не отделаетесь. Перейдя на вольные хлеба грозного мстителя, вы должны еще и на жизнь себе подрабатывать. И зачем отказываться от предложения завалить такого-то нехорошего человека, коли на этом можно набрать очки? А если сумеете притащить этого объявленного в розыск недоноска живым — вознаграждены будете в двойном размере. Еще один способ набора очков — поиск мешочков с золотом в барах и прочих деньгоприносящих заведениях. Смысл всех этих действий — улучшение отношений с законом и, как следствие, получение новых игровых возможностей.

Вообще же получаемые вами задачи нередко предполагают такие неординарные вещи, как расписаться в гостевой книге гробовщика взятыми ранее ручкой и чернилами, раскопать кое-что кое-где лопатой и т.п.

Устанете от выполнения стандартных миссий — можете взяться за Historical Missions, основанных вроде как на реальных исторических событиях.

Краткое сравнение с Redneck Rampage

Наиболее близким сравнением для Outlaws очевидно является Redneck Rampage. Обе игры протекают в деревенской обстановке. А самое главное — и там и там есть куры!..

В Redneck Rampage на первое место поставлен стебовой юмор, в Outlaws юмор играет второстепенную роль, тут основа — стилизация под вестерны. Чего стоят одни только уровни сложности: Bad, Good и Ugly (кто не в курсе, сообщают: так назывался один из лучших фильмов Серджо Леоне; в российском прокате "Хороший, плохой, злой").

Однако ж вряд ли Outlaws дотягивает до Redneck Rampage. Во-первых, игровая среда Outlaws бедновата: бегаешь среди каких-то сараев и чувствуешь себя Duke'ом, попавшим в хлев. Стилизация — это здорово. Особенно — х-мм — когда до такой немереной степени, когда все однотипно светло-коричневое, как конкурс красоты среди старух. По части игровой среды Redneck куда как богаче.

Во-вторых, Outlaws как-то зависает посередине, не приносящая ни к какому конкретному направлению. Юмор — по-

средственный, копирование городишек Дикого Запада — до дикости точное, за исключением совершенно не вяжущихся с ними power-up'ов и чисто по-DOOM'овски раскиданных всюду аптечек. В этом отношении Redneck — гораздо более стильная игрушка.

В-третьих, Redneck значительно красивше по части графики.

В-четвертых, и это самое важное, вся живность в Outlaws, должно быть, использует пароли 1DDQD. Подходишь к лошади вплотную, всаживаешь в нее обойму — ноль эффекта. Хоть бы взбрыкнула, что ли... А ведь какой необъяснимый восторг охватывает, когда в Redneck пуля в куски разносит проникнутую инопланетным духом курицу!

О преимуществах Outlaws.

Начнем с того, что игроку на выбор дается целых шесть героев. Внешний вид сих образчиков Дикого Запада разнится весьма значительно, от вооруженного ножом индейца до прыгучего субъекта, напоминающего Бэтмена, которого долго-долго не кормили. Помимо внешнего вида, персонажи отличаются характеристиками и стартовым набором оружия. В Redneck героев лишь двое. Хотя, с другой стороны, они вдвоем окупают всех шестерых Outlaws'шников.

Несомненный плюс Outlaws — развитый и... какой-то извращенный интеллект противников, старающихся нападать внезапно и стрелять из засады. Например, забираешься в бар, обходишь его по периметру — никого. Отлично — начинаешь рыскать по углам на предмет сбора аптечек. Вдруг, откуда ни возьмись, чуть ли не из стенового шкафа, выпрыгивает нечто мелкое в широкополой шляпе и с огромным кольтом — крутой головорез местного масштаба. Бух-Бах-Ай!!! Ведь он, мерзавец, специально дожидался, пока я отвлекусь на проведение лечебно-оздоровительных мероприятий, чтобы, таки, испортить мне все удовольствие!

Но, впрочем, очень высоко ставить AI противников в Outlaws я бы все же не стал. Неплохо, но до человека ой как далеко. В S.C.A.R.A.B. интеллект пожалуй что даже лучше, в XS — примерно на том же уровне. Говорите, что большее и недосягаемо? Если вы это говорите, значит, вы не знаете, что есть такое reaper-bot для Quake. Без комментариев — смотрите раздел Hints в этом номере "Навигатора".

Еще один плюс Outlaws — это режим multiplayer, но до него мы еще успеем добраться.

В остальном, дабы не углубляться в долгое и нудное перечис-



ление, скажу так: Outlaws напичкан различными игровыми возможностями, и таковых в нем побольше, чем в Redneck. Но игровой интерес у него при этом до Redneck не дотягивает. Конечно, это исключительно мое приватное, геймерское мнение.

Полигонные саран и спрайтовые куры

Совершенно верно — настал черед сказать пару слов о графике. Вот здесь Outlaws находится на уровне едва ли не ниже среднего. Кто-нибудь объяснит мне, зачем нужны полигоны для описания квадратных дощатых построек? Какое новое измерение и какую там трехмерность они добавляют? И почему такие убитые по цветовой гамме текстуры?

Вглядитесь в сопровождающие статью скриншоты. Оружие и игровой интерфейс — конкретные спрайты, прорисованные в четкой, немного комиксовой манере (кстати, здорово напоминает ZPC; там это тоже убого смотрелось). Строения — нечто расплывчатое, совершенно не вяжущееся с по-детски четко нарисованными оружием и держащей его рукой. Враги (а также вся живность) — жуткие спрайтовые скопища пикселей, с любого расстояния кажущиеся фанерными; это даже не графика прошедшего дня, такой кошмар встречался только в некоторых китайских подделках под DOOM (самым ближайшим "некитайским" аналогом в этом отношении являются Killing Time или Rise of the Triad... да и то вряд ли...).



■ Засады на крышах и подле окон вторых этажей — особый смысл это приобретает в режиме multiplayer



■ Как насчет того, чтобы грабануть банк?

О звуке. Однозначно — здесь к Outlaws претензий нет. Великолепная синхронизация видео и звукового ряда, реалистичное эхо от выстрелов; после продолжительного бега вы начинаете хрипло дышать, при этом с головой выдавая свое местоположение (особенно на multiplayer).

И, раз уж заговорили о multiplayer, то —

Multiplayer: саран рулеззз!!!

Прочитывая usenet'овские конференции в Интернет, я встречал заявления такого рода, что в Outlaws наилучший multiplayer среди всех существующих 3D action. Не верите? Я тоже не верил, пока не залез в редакционную сетку противашенских Самойлова и Давыдова. ;—)

...в снайперский прицел отлавливается человеке, засев-

Plus к этому, Outlaws требует как минимум Pentium с 16 мегами мозгов. Поддерживаются разрешения от 320x200 до 800x600. Причем наблюдается приторможенность начиная с 640x480 даже на Pentium 200 с видеокартой Matrox Millenium. И это движки Dark Forces и Rebel Assault II?!! Господи, да что же они с ними сотворили-то, варвары!..

Други мои-читатели, вообще-то в Quake можно уже на DX4-100 с 8 мегами гамить. А Outlaws до Quake как-то не дотягивает (совсем малость... х-мм...)

О звуке. Однозначно — здесь к



■ Встреча лицом к лицу — проверка на реакцию

ший в дверном проеме; он долго еще будет думать, откуда в его лоб влетела смерть...

...вихрем пробегаешь через многочисленные строения, без труда уходишь от погони; немного ловкости, и теперь уже ты превратился в преследователя...

...в решающий момент выстрела не происходит — забыл перезарядить ружье; и ты убит прежде, чем успеваешь вогнать в ствол новую порцию патронов...

...засев в подвале, снизу снимаешь остановившегося посреди комнаты в раздумье противника...

Добавьте сюда четыре режима multiplayer: Capture the Flag, Deathmatch, Team Play (команда на команду) и Kill the Fool with the Chicken. Последний режим нужно пояснить, так как он относится к разряду новшеств. Задача игрока — найти курицу и таскать ее с собой как можно большее количество времени. Куриценоситель может стрелять во всех прочих игроков, а вот все прочие — только в него. Вот ведь чего удумали, и круто оно получается, да только где же это видано, чтоб гарний хлопец-шериф с каким-то бройлером в обнимку бегал?? :—))

Доступна игра по модему, сети, нуль-модему и через Интернет. В последнем случае Outlaws идет на удивление ровно и плавно.

...Нет, я не склонился к мысли, что это лучший multiplayer среди всех существующих 3D action (упаси меня Duke от такой крамолы!). Но то, что он весьма необычен и нестандартен — это неоспоримый факт. На multiplayer в полной мере раскрываются все игровые возможности Outlaws. Рекомендую.

Резюмируя

Для одиночной игры Outlaws не слишком-то привлекателен. Быстро надоедает, да и миссий не так, чтобы очень много. При всех своих приключенческих элементах игра весьма однообразна, и желания пройти ее по второму разу (как, например, Duke Nukem 3D) абсолютно не вызывает. На multiplayer — интересно за счет необычности, но понравится не всем, и все одно быстро надоест.

Что-то, господа, посмотрев на Outlaws, я уже жду Jedi Knight со страхом и содроганием. Очень хочу надеяться, что хотя бы он окажется на должном уровне.

Геймер,
а также
Николай
Колюшев и
Игорь
Власов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.0
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: не требуется	

От редакции

Джон Ромеро (John Romero), представлять которого вряд ли нужно, поместил на web-сайте своей новой компании Ion Storm им написанное review по Outlaws (www.ionstorm.com/chaos/greview/outlaws.html). Едва дочитав до конца, мы бросились строчить e-mail на имя Ромеро с просьбой опубликовать review в "Навигаторе". Причина нашего рвения достаточно проста и прозаична: нечасто можно встретить столь полярно противоречивые точки зрения на одну и ту же игру! Причем мало того, что Ромеро в целом Outlaws расхвалил, а Геймер, выражая всеобщее мнение редакции, разругал. Так даже там, где мы отмечали недостатки игры, Ромеро видел недостатки!

Редакция благодарит Джона Ромеро за разрешение опубликовать его review по Outlaws в "Навигаторе" (в силу ограниченной площади журнальной территории печатается с незначительными сокращениями). Мы даем вам возможность изучить две точки зрения, и принять на вооружение ту, которую сочтете более правильной.

Если вы захотите высказать нам свою позицию по данному поводу — шлите на адреса журнала. Если вы захотите высказать свою позицию по данному поводу Ромеро — шлите на romero@ionstorm.com.

OUTLAWS

Review Джона Ромеро — 21 апреля 1997 года

Разработчик: LucasArts

Издатель: LucasArts

Руководитель проекта: Daron Stinnett

Не могу сказать, что я ждал этой игры, затаив дыхание. Все, что писали о ней до выхода, возбуждало не особенно — большей частью оттого, что Outlaws несколько отходит от стереотипов привычной 3D-action с перспективой от первого лица. Но делали игру все-таки в LucasArts, и я непременно должен был ее увидеть — прежде всего потому, что она принадлежит к "моему" жанру. Кроме того, мне было очень интересно посмотреть, чем же Daron занимался эти два года, прошедшие после выпуска Dark Forces.

Трио потрясающих талантов, состоящее из Daron Stinnett, Ray Gresko и Justin Chin создало игровой шедевр — Dark Forces, который был выпущен в декабре 1994, всего через два месяца после DOOM II. Тогда Dark Forces произвели на меня почти такое же впечатление, какое первая встреча с DOOM произвела на всех, кроме нас, работников id Software. Я был удивлен и ошарашен, насколько хорошо движок этой игры повторяет чисто DOOM'овские функциональность и простоту управления, добавляя при этом новые элементы и раздвигая границы жанра (одним из таких новшеств было включение движка X-Wing с характерной равномерной окраской полигонов). Да, это был золотой век 3D-action от первого лица: DOOM II, Heretic, Dark Forces, Descent и Magic Carpet, все они появились в течение каких-то трех месяцев.

Теперь же настало время немного жанру повзрослеть, в смысле технологии и дизайна игр. В Outlaws используется 3D-технология Dark Forces, но в нескольких областях она была приведена в порядок. В основном это касается разрешения изображения на экране. Outlaws идет только под Windows (DOS-версии нет), причем у вас должен быть установлен DirectX 3.0 (он есть на CD с Outlaws). У меня все прекрасно заработало сразу, после первой же установки, причем, несмотря на Windows, игра совершенно не тормозила. Рад, что DOS все-таки уходит в прошлое, все начинают поддерживать Windows и отказываются от DOS'овских версий.

Полагаю, что мультипликационный стиль оформления Outlaws — это действительно удачный и уместный выбор, в отличие от кошмарного ZPC, выпущенного недавно Zombie. Стилизация не нарушается ни на минуту — начиная с динамичной

вступительной сцены с поездом и заканчивая восхитительным заключительным мультфильмом. Мультипликационные вставки внятно передают сюжетную линию (почти как в Dark Forces) и значительно обогащают общее впечатление от игры. Наличие истории и цели поддерживало мой интерес и мотивацию — все время хотелось узнать, что же будет дальше.

Управление столь же продумано, как и в Dark Forces, но все же не настолько великолепно, как то, к чему я приучен играми id. Управление того же уровня, что и в других игровых 3D action с перспективой от первого лица, выпущенных не id или Raven, и лучше, чем в ранних играх на движке Build, выпущенных Capstone, играх Bethesda или играх на движке Marathon. Экраны конфигурирования мыши и клавиатуры выглядят страшно, но задачу свою выполняют хорошо. Все мы теперь разрабатываем игры под Windows и используем диалоги, окна и прочее, однако, на мой взгляд, при этом необходимо проявлять больше артистичности, чтобы все эти окна и диалоги не нарушали художественную цельность игры.

С самого начала возникает ощущение, что вы попали в классический вестерн. Враги повсюду, и приходится постоянно быть настороже. Это совершенно не похоже на другие 3D action, в которых можно стремительно двигаться через всю игровую территорию, безжалостно вышибая дух из всех, кто встретится вам на пути. Если вы поступите таким образом здесь, вас убьют очень и очень быстро. Нет, вам придется осторожно, словно ниндзя, пробираться через города, шахты, каньоны, все время держа наготове винтовку с оптическим прицелом.

В игре девять видов оружия, правда полезными мне показались только три. Это ваш собственный кулак, револьвер 45 калибра, винтовка 44 калибра (оптический прицел к ней вы должны отыскать), дробовик, двустволка, обрез, длинный охотничий нож, динамитные шашки и многоствольное автоматическое ружье. Ружья, как видите, даны в избытке. Стрельба дробью из двустволки или обреза годится только при встрече с противником лицом к лицу. Одноствольное ружье для ближнего поединка послужит не только ни хуже, но и позволит экономить патроны. А вот для стрельбы издалека вы, несомненно, выберете винтовку с оптическим прицелом.

Я без труда прокладывал себе дорогу через игровые перипетии, используя винтовку для всех дальних выстрелов — их в игре больше всего. Порой я менял оружие и вытаскивал свой револьвер 45 калибра, чтобы побыстрее разделаться с теплой кампанией бандитов, засевших в одной комнате (полагаю, как раз это и называется "позабавиться с кольцом"), однако большую часть игры я прошел с винтовкой и дробовиком.

Было бы здорово включить в игру врагов или ситуации, с которыми можно было бы справиться при помощи другого оружия, типа применения динамита для обнаружения секретных проходов, как

сделано в Dark Forces или Duke3D. Во всей игре я обнаружил только пять случаев применения динамита, так что используется он редко. Я бы предпочел, чтобы в игре было много стен, которые можно взорвать, и много секретных областей.

В конце каждого уровня сидит один мини-босс, каждый со своей невероятной целью. К несчастью, всех их очень просто одолеть. Есть пара довольно серьезных обычных противников: парень в красной рубашке и тот, который стреляет по вам из двух револьверов сразу, но достойных особого упоминания врагов нет. Все они — просто неизвестные придурки с ружьями. Короче говоря, действующие лица не имеют лица. Все до единого стреляют по вам из ружья. Отличаются они только кличками.

Уровни в игре красивые, продуманные и большие. Чтобы пройти парочку, мне потребовалось около часа. В некоторых из них есть непростые головоломки — большей частью посвященные тому, как оказаться в месте, которое видишь, но куда просто так попасть не можешь. Все уровни моделируют вполне реальные места: ранчо в прерии, захолустный городишко в пустыне на Диком Западе или шахту. Мне понравились наклонные полы, встречающиеся на некоторых уровнях, вне сомнения содранные с лучших мест Duke3D — там такое появилось впервые. Мои поздравления Christen Klie — Мастеру Уровней DOOM II. Вместе с Kevin Schmitt и Doug Shannon он прекрасно поработал над картой.

Музыка воистину завораживающая и во всех отношениях соответствует самой игре. Оценить Outlaws в полной мере можно, только играя со включенной музыкой. Важность и красоту музыкального сопровождения я не могу переоценить. А играть в Outlaws без него, это значит играть со смертью, причем от моей руки. Именно, именно, я лично прибиву каждого, кто отключит CD аудио в этой игре. Clint Bajakian — просто бог музыки, вот все, что я могу сказать. За его потрясающей имитацией Джона Вильямса в Dark Forces последовала Outlaws'кая стилизация под Эннио Морриконе, оказавшаяся еще лучше. Я приобрел дополнительную копию игры просто для того, чтобы слушать эту музыку не только на компьютере — настолько она хороша. Обратите внимание на балладу Доктора Смерть со второго CD — это что-то!

Наконец, после многих часов, проведенных за компьютером, я спас маленькую дочку Маршалла Андерсона, отомстил за смерть отца и, по законам вестерна, въехал в закат. Заканчивать игру мне не хотелось. И что же вы думаете? Игра не кончилась! В ней оказался еще целый набор исторических миссий, в которых вы можете охотиться за преступниками, дабы найти их — живыми или мертвыми. И знаете, поняв, что можно продолжать играть, я очень обрадовался. Нет ничего хуже, чем закончить игру, которая вам действительно понравилась — это как дочитать до конца отличную книгу. Так что я взялся за исторические миссии, действие которых происходит на совершенно новых уровнях. Потрясающее дополнение к и без того великолепной игре, я даже подумываю сделать что-то подобное в одной из своих будущих игрушек.

Знаю, что это звучит довольно странно, но в одной из исторических миссий был момент, когда я действительно испугался. Я как раз засел на крыше какого-то дома в белом форте и снимал своих врагов одного за другим. Вдруг я увидел, как далеко-далеко, по одной из дорог движется эта самая белесая штука. Я настроил оптический прицел и увидел нечто такое, чего до сих пор мне в этой игре видеть не приходилось. Сначала я подумал, что это призрак, сверлящий меня красными глазками. Я не поверил. Что за чертовщина! После завершения уровня я осмотрел все и вся, но нигде так и не обнаружил и следа этой штуки. Только значительно позже, углубившись в другие исторические миссии, я смог понять, что же это было. Это должен был быть белый пудель в солнцезащитных очках, глядящий на меня красными глазками. Полный отпад! В исто-

рических миссиях попадаются занятные отсылки и намеки (на Индиану Джонс, Сэма и Макса и другие), одним из таких намеков и был злой пудель с красными горящими глазами (должно быть, это какая-то шутка разработчиков).

Отмечу, что всю игру я прошел на разрешении 640x480 — вместо обычного для меня 320x200. Это вполне сработало, поскольку в игре не требуется никаких особенно быстрых действий. И все же — а ведь у меня очень быстрый домашний компьютер — на 640x480 игра шла не столь быстро, как я надеялся. Все исторические миссии я прошел на 320x200. Уменьшив разрешение, я вспомнил, насколько быстр был и остается движок Dark Forces. Кроме того, игра при этом стала несколько труднее. Стало сложнее обнаруживать врагов, которые на большом расстоянии превращались всего в несколько пикселей. Впрочем, эту проблему мне помог разрешить оптический прицел.

И, наконец, multiplayer. Процесс соединения и все настройки чрезвычайно просты, все работает сразу же. Один игрок должен быть host'ом, а остальные к нему просто присоединяются. Если вы — host, то можете выбрать, кем из шести персонажей вы станете (в основной игре они были мини-боссами). Кроме того, вы можете выбрать тип игры — от Deathmatch или Capture the Flag до Kill the Fool With the Chicken. Есть особое заведение, где вы ждете, пока остальные игроки присоединятся, а затем просто выходите и начинаете игру.

Играть можно на одной из шести карт — некоторые из них повторяют, с небольшими изменениями, карты исторических миссий (неплохой способ выиграть время на разработке карт). Должен сказать, что multiplayer меня немного разочаровал. Может быть, дело в том, что играл я на 640x480 и не мог получить достаточной скорости (в Deathmatch она необходима), а может быть, дело в недостаточно качественной анимации персонажей. Я собираюсь поиграть еще — уже на 320x200, но Dukematch мне нравится все же больше, а больше всего — Deathmatch из Quake. Можно смело сказать, что вы не станете, как некоторые любители Quake, проводить большую часть своей жизни, играя в multiplayer'ный вариант Outlaws.

По ходу дела, я обнаружил несколько багов, которые, надеюсь, будут устранены в следующих версиях:

- Необходимо запоминать последнее положение курсора в меню. Вызывая меню заново, вы должны попадать на тот же пункт, на котором вы были в прошлый раз.
 - Для меню загрузки и сохранения совершенно необходимы горячие клавиши.
 - Когда после вашей смерти вы нажимаете SPACE для продолжения, программа должна спрашивать, хотите ли вы продолжить игру с момента последнего сохранения.
 - Нужно что-то сделать с прыжками. А то они какие-то дурацкие.
 - Необходимо добавить клавишу для autorun.
- Замечательно короткий список. Игра вполне "дуракоустойчива" и надежна. Никаких зависаний — даже при выходе в Windows.

В заключение скажу, что игрушка произвела на меня сильное впечатление. Играть в Outlaws было и в самом деле здорово. Если вы ищете 3D action от первого лица с неторопливым ходом событий, то эта игра — для вас. Если вы любите вестерны, то она вам просто необходима. Если вы без ума от 3D стрельбы, то данная игра непременно окажется в самом верху списка ваших любимцев, поскольку качество ее высочайшее — спасибо Daron Stinnett и LucasArts. Отлично, ребята, вы снова на высоте!

Джон Ромеро
Перевод Василия Андреева

Callahan's Crosstime Saloon

Какая смесь одежд и лиц,
Племен, наречий, состояний!
А.Пушкин

Жанр: Квест

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

Все, наверное, знают писателя-фантаста Роберта Хайнлайна. Так вот, он к игре Callahan's Crosstime Saloon не имеет никакого отношения! Но зато есть человек, которого в Америке называют "вторым Хайнлайном", и вот он-то с игрой связан напрямую. Человека этого зовут Спайдер Робинсон (Spider Robinson). Он является автором восьми книг о некоем загадочном баре, где за одним столиком могут выпить стаканчик брэнди и люди, и роботы, и киборги, и даже путешественники во времени. Время от времени в бар приходит кто-то из завсегдатаев с проблемой: то жена дома пилит, то вселенную надо спасти от уничтожения, то еще какая-нибудь мелочь... И тут начинаются приключения. Приключения, которые переключались со страниц книг Робинсона в новый квест от Legend Entertainment.

В начале игры вы обнаруживаете себя в том самом баре Callahan's. Сразу же вам, как снег на голову: никуда ты не выйдешь, пока в соревновании не победишь. И дают задачку на образное мышление — слова отгадывать. Если у вас с английским проблемы, то на этой задачке ваше прохождение игры, скорее всего, и завершится... Дальше больше. Продвигаясь далее по сюжету, вам придется решать огромное количество головоломок, среди которых, наравне с обычными в таких случаях логическими "пазлами", будут встречаться чисто диалоговые загадки и шарады, которые вытекают из общения с игровыми персонажами. Вот где пожалеешь о прогулянных в школе уроках иностранного языка!..

Общая сюжетная линия включает в себя пять историй, каждая из которых занимает до 12 часов игрового времени. Игроку придется разбираться в сердечных делах двух влюбленных... вампиров. В другой истории — уничтожить спутник, нейтрализующий действие тестостерона, мужского полового гормона. А как насчет путешествия в будущее на поиски противоядия от сводящего с ума наркотика?

По поводу графики: все объекты детально прорисованы, в рамках одного экрана находится много предметов, для которых выполняется хотя бы команда Look at... Однако анимация сведена к минимуму и это удручает.

Callahan's выполнена в перспективе от первого лица. Причем привычные позакранные переходы заменены круговой панорамой, то есть вы можете обернуться на 360 градусов и осмотреть все вокруг.

В отношении музыки стоит отметить, что в игре присутствует пять песен, записанных Спайдером Робинсоном, который "по совместительству" еще и является неплохим гитаристом.

Надо сказать, что Callahan's относится к многочисленному классу игр, в которых трудно найти какие-либо недостатки или достоинства. Квест сделан добротнo, с душой. Любители этого жанра наверняка оценят необычный фантастический сюжет. Остальных же спешу успокоить, что, пропустив эту игру, вы не отстанете от жизни — революции она не сделает.

Александр Сидоровский



■ Все, что есть в вашем бумажнике поначалу, так это старая потрёпанная фотография и водительские права



■ Кого только не встретишь в баре Каллахана! Например, этот вот субъект с руками, утыканными разноцветными лампочками, — киборг



■ На доске — головоломка, основанная на игре слов... Доставьте ваши англо-русские словари, господа!



■ К сожалению, разработчики уделили анимации совсем немного своего времени. Например, эта группа людей практически бездвижна

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

6.2

Время освоения: от 0.3 до 1 часа
Знание английского: необходимо

Blood vs. Shadow Warrior

Дюкины дети: сравнительная анатомия

Психиатр: Отгадайте загадку:
"Зимой и летом одним цветом".
Маньяк: КРОВИЦА!
Анекдот

Shadow Warrior

Жанр: 3D action

Системные требования: Pentium 60, 12 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 120, 16 Mb RAM
DOS

Blood

Жанр: 3D action

Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100
DOS



■ Как вам эти обглоданные-обсосанные женские скелетики? Должно быть, после смерти девочки из DN3D попали в ад, и имя ему — Blood!



■ Мирные поселенцы проклятых земель уже пропитались нечистым духом, а посему могут послужить неплохими подвижными мишенями для упражнений в стрельбе



■ Славный песик — Цербер. Махонький такой. Одна голова у него уже безжизненно свесилась, уговорили. Вопрос, чья голова свесится следующей, моя единственная или его вторая?

"Папаша Дюк" и его blood'ные дети

Незабвенный Дюк, герой знаменитого Duke Nukem 3D (DN3D), оказался не только отменным воином, но и плодотворным отцом. Это тем более удивительно, если вспомнить, с каким энтузиазмом он уничтожал красоток в барах Лос Анжелеса с помощью своего могучего RPG. Видимо, слухи о пагубном влиянии стероидов на мужской организм сильно преувеличены. :)

Но шутки в сторону. Конечно же, речь пойдет об играх, созданных на основе движка DN3D. Разработав этот игровой engine (который называется Build), 3D Realms не только сами повторно использовали его, но и продали лицензию другим компаниям.

Это привело к любопытному феномену — почти одновременному появлению на рынке игр **Redneck Rampage** (Interplay/Xatrix), **Blood**, которая создана в Monolith и издается GT Interactive, и — в скором времени — **Shadow Warrior** от самой 3D Realms. Здесь необходимо оговорить, что, несмотря на самонадеянные заявления некоторых игровых изданий о существовании релиза, Shadow Warrior пока что доступен лишь в виде бета-версии, которая содержит четыре первых уровня игры. Окончательный вариант, насколько можно судить, выйдет в свет одновременно с появлением в продаже данного номера "Навигатора" либо на

5–15 дней раньше.

Что побудило нас объединить в данном обзоре именно Blood и Shadow Warrior (SW) и не включить Redneck Rampage (RR)?

Видимо, тот факт, что Blood и SW происходят из 3D Realms, под чьей бы маркой они ни выходили. Ведь, как известно, Blood исходно тоже принадлежал 3D Realms, разработку игры вела Gstudios. В конце прошлого года Monolith приобрела Gstudios, а вместе с этой фирмой и права на Blood. Особых трений по этому поводу между 3D Realms и Monolith не возникало — возможный конфликт был решен полюбовно ко всеобщему удовлетворению. Если между названными компаниями и были какие-либо дрязги, то в прессу они никоим образом не просочились.

Что касается RR, то хотя в основе его и заложен движок Build, однако игра значительно отличается от двух других по своему идейному настрою. Если уж RR с кем и сравнивать, так это с Outlaws от LucasArts. Но если бы мы отважились на подобный шаг, то вскоре бы обнаружилось, что сходство данных игр ограничивается действием, происходящим на сельской местности, и засильем кур, коров, лошадей и свиней.

Но вернемся к теме данной статьи. Итак, **Blood versus Shadow Warrior**.

Две грустных истории (Lo Wang vs. Caleb)

Всякая уважающая себя игра начинается со вступления. Разумеется, с engine эти истории никак не связаны, их объединяет нечто иное — логика жанра 3D action. Как бы мирно не начинался рассказ, он должен привести к конфронтации, и чем более непримиримой, тем лучше.

Впрочем, blood'овская история начинается не очень-то мирно. Ее главный герой — разбойник и стрелок из револьвера Калеб (Caleb), живший на Диком Западе в середине прошлого века. Черт (а точнее, женщина) дернул его связаться с сектой почитателей жуткого Чернобога (Tchernobog), Пожирателя Душ. Калеб быстро продвинулся на новом поприще и стал одним из четырех Избранных, возглавивших процессию верующих, которые пришли к своему богу через мост между мирами. Но Чернобог не стал церемониться со своими последователями — он просто пожрал их всех.

Калеб очнулся в могиле, в чужом теле, и решил страшно отомстить. Его задача — найти остальных Избранных и объединенными усилиями победить Чернобога.

Создатели Blood рекомендуют проходить все четыре эпизода игры по порядку, дабы следовать логике развития событий.

Что касается Shadow Warrior, то здесь все покрыто туманом. То ли в 3D Realms сознательно темнят, то ли задержались на стадии придумывания. Ясно только, что главного героя будут звать Lo Wang. Этот татуированный с головы до пят немолодой и опытный ниндзя является профессиональным убийцей и обучен владеть всеми видами оружия. Судя по антуражу игры, действие разворачивается где-то в Японии. Главному герою противостоят не только люди и животные, но и какие-то потусторонние силы.

Совершенно непонятно, зачем Ло Вонгу понадобилось их всех перебить, но если надо — значит, надо.

Оружие: гибрид пулемета с дробовиком

Сходств между Blood и SW — неисчислимо множество. И оружие является едва ли не первостепенным элементом этого сходства. Сразу видно, что идеи, положенные в основу обеих игр, происходят из одного источника.

❶ Для большинства доступных средств уничтожения есть два, а то и три режима, при этом один из режимов как бы становится основным, а второй представляет собою усиленную разновидность от основного. Например, двустволка в Blood при выстреле выпускает одну пулю в основном режиме, а в добавочном — две. Динамит может быть применен тремя способами: брошен просто так (с подожженным фитилем), с дистанционным взрывателем либо с детектором движения. Ракетомет (Rocket Launcher) в SW может стрелять обычными ракетами, а может — теплочувствительными, самонаводящимися; если найдется нейтронный заряд — его тоже можно подцепить к ракете. Что же касается "головы стражника" (Guardian Head), то сия голова, помимо стрельбы огненной струей, способна окружить вас огненным кольцом (подобное применялось в аркадах) либо вздыбить фонтан пламени под ногами неосторожного противника.

Насколько можно судить, эта тенденция происходит из DN3D, где в Plutonium PAK на уменьшитель (Shrink Ray) была привешена тарелка, превращавшая его в нечто по типу портативной микроволновой печи (Microwave Gun); облученный из названного агрегата монстр разлетался во все стороны ошметками хорошо прожаренного мяса.

Впрочем, в Blood добавочное оружие реализовано куда как лучше. Потому как есть две кнопки для выстрела. Например, можно установить основное на левую кнопку мыши, добавочное — на правую. А вот в SW каждый раз приходится жать соответствующую данному виду оружия цифровую клавишу, как в Plutonium PAK, и это гораздо менее удобно.

❷ Есть дублирующиеся виды оружия. Например, экзотическая шаманская кукла (Voodoo Doll) в Blood, которую нужно тыкать иголкой, вызывая у противника страшную боль (и соответствующее расходование жизни), и Riper Heart в SW, сдавливание которого производит на противника весьма похожий эффект.

И опять же Blood здесь переигрывает: для Voodoo Doll есть добавочный режим. Проведя над куклой ладонью, вы тут же приканчиваете своего оппонента (например, на multiplayer). А вот у сердца второго режима не обнаружено. И еще одно: если в поле зрения врагов нет, то кукла действует против вас самих!

Другое сходство: противника можно поджечь. Вас тоже могут поджечь, особенно часто это происходит в Blood.

❸ В плане разнообразия арсенала Blood и SW находятся примерно на одном уровне. В SW — чуточку поинтереснее.

В SW фантазия разработчиков продвинулась ненамного дальше четырехствольных дробовиков, стреляющих очередями, и гранато- и ракетометов Grenade/Rocket Launcher (постоянно чувствуешь себя пехотинцем из C&C; с чего бы это?). Есть, конечно, свои взлеты. Например, Sticky Bomb — они ши-

пами цепляются за любую стенку и тихонечко висят, ожидая, когда кто-нибудь пройдет по близости. Это оружие можно кидать также и во врагов — бомбам все равно, к чему цепляться. Представьте себе, как приятно в режиме multiplayer кинуть такую штучку в своего товарища! Он бежит, а у него на... э-э-э... скажем, спине, висит Sticky Bomb и отсчитывает последние секунды его жизни.

Что касается Blood, то здесь присутствуют стандартные пистолет/двустволка, есть "Узи", парочка "научно-фантастических" (одно бьет огненными шарами, другое — фиолетовым излучением), а все нововведения, помимо безумно красивого посоха (клавиша O) и названной ранее Voodoo Doll, сводятся к разнотипным в использовании динамитным шашкам. Можно еще отметить вилы, хорошо зарекомендовавшие себя в деле уничтожения пауков, каковых в Blood насчитывается несколько видов.

❹ В Blood оружие практически не сбалансировано, для multiplayer приходится договариваться не использовать где-то так половину всех его форм. Зато для одиночной игры — в самый раз, всегда есть возможность подумать, что лучше подходит для данного конкретного момента. В SW — наоборот, нет ничего явно превосходящего, и для multiplayer это подходит идеально. Только скучновато — хочется чего-то неординарного, а в SW это разве что катана (Katana Sword); битва на катанах напоминает DOOM на бензопилах в улучшенном варианте.

Power-ups и Inventory

Если вы думаете, что сейчас мы снова заявим о превосходстве Blood, то вы абсолютно правы. Заявим.

Power-ups. В обеих играх — обычный набор: здоровье, бронежилеты и т.п. Присутствуют и более продвинутые сходства. В Blood есть "примочка" Gun Akimbo, которая удваивает силу любого оружия (один "Узи" ненадолго превращается в два). С другой стороны, Lo Wang тоже может стре-



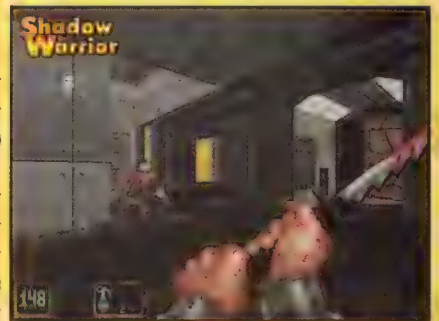
❶ Ло Ванг, главный герой Shadow Warrior



❷ У Ло Вонга в руках катана, а в зеркале отражается пистолет. В этой связи первая мысль: а зеркало ли это?..



❸ Отчаявшись убить меня, вражеский солдат вставил "Узи" себе в рот и нажал на курок; теперь стоит тут, фонтанирует аналогом названия игры



❹ После смерти Coolie, внешним видом напоминающего обмазавшегося зеленкой Rayden'a из МК, с его костей поднимается бесплотный дух Coolie's Ghost, вполне по-плотски пуляющийся огненными разрядами

лать из двух "Узи" одновременно.

А вот blood'овский Reflective Shots аналога не имеет. Эта броня отражает вражеские пули обратно, хотя и не спасает от взрывов и огненных атак.

Inventory. Здесь уже налицо спецификация на основе сюжета. Ло Вонг — фанат всяческих хитрых предметов из арсенала ниндзя, чему примером — дымовые шашки. Калев — основывается на запертых вещичках, среди которых — засечение местоположения противника на multiplayer. В целом, для Ло Вонга ассортимент заготовлен побольше, но есть

много повторяющегося по сравнению с тем же DN3D. У Калеба же почти все по делу, и наличествует много всего действительно классного.

Живи с умом, умри красиво

В Blood врагов аж 18 разных видов, и все достаточно неприятные. От крыс и пауков до самого мерзкого Чернобога, которого на четвертом уровне сложности даже при включенной неуязвимости завалить — проблема (5000% жизни? 10000%?). Есть тут и нападающие сверху крылатые горгульи, и адский двухголовый пес Цербер, дышащий огнем. Хватает, в общем. Ведут они себя хоть и без особой интеллектуальности, но более менее осмысленно. Например, Cultists, вооруженные ружьями, не только приседают, чтобы избежать ваших выстрелов, но и довольно шустро ползают на карачках, продолжая при этом стрелять... Зубастые рыбы очень быстро нарезают вокруг вас круги, покусывая за фидельные части... Не соскучишься, одним словом.

SW по количеству врагов пока явно проигрывает, но не будем забывать, что это только бета-версия. Уж конечно, 3D Realms не ограничатся всего четырьмя разновидностями монстров. Противники Lo Wang'a тоже неглупы. Например, гигантская обезьяна Ripper обожает затаиваться на деревьях и крышах зданий, дожидаться, пока вы пройдете мимо, и нападать сзади.

Одна из основных задач монстров в любой игре — не только хорошо воевать, но и красиво умирать, желательно с большим количеством крови и всякими эффектами. Причем от разного оружия по-разному. И вот тут уж раз-работчики оторвались, — кто во что горазд.

CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS

Blood

Вводить коды надо, предварительно нажав клавишу "T".

BUNZ	Все оружие, все заряды и Guns Akimbo
CALGON	Перейти на следующий уровень
CAPINMYASS	Отключить неуязвимость
COUSTEAU	Здоровье 200 + подводный костюм
EDMARK	Пишет на экране: "Those were the days"
EVA GALLI	Хождение сквозь стены
FORK BROUSSARD ...	Забирает все заряды, броню и предметы, здоровье — 1
FUNKY SHOES	Прыгательные ботинки
GOONIES	Открывает всю карту
GRISWOLD	Дает всю броню
HONGKONG	То же, что и "LARA CROFT"
I WANNA BE LIKE KEVIN	Неуязвимость
IDAHO	Все оружие и заряды
JOJO	Бешенство
KEYMASTER	Все ключи
KEVORKIAN	Самоубийство
KRUEGER	Подставляет под огонь. Пишет: "Flame Retardant"
LARA CROFT	Все оружие и бесконечные заряды
MARIO	Переход на другой уровень
MCGEE	Подставляет под огонь. Пишет: "You're Fired"
MONTANA	Все оружие, заряды и предметы
MPKFA	Неуязвимость
NOCAPINMYASS	Неуязвимость
ONERING	Невидимость
RATE	Показывает текущий framerate
SATCHEL	Все предметы
SPIELBERG	Переход на следующий уровень (только с версии .99a)
SPORK	200 здоровья
TEQUILA	Guns Akimbo (удваивает огневую мощь)
VOORHEES	Пишет: "I will not cheat, I will not cheat"; в другой версии неуязвимость

В SW враг, почувствовав приближение смерти, как настоящий самурай кончает жизнь самоубийством, стреляя себе в рот из "Узи". Evil Ninja с шурикеном в горле какое-то время перед смертью громко сглатывает, вызывая в вас жалостли-



■ Чернобог, погубитель Калеба, главный босс. Туп как пробка, без труда уделывается на любом уровне сложности. Единственная проблема — живуч, зараза, долго его крошить приходится!



■ Зомби. Для подохновения требуют головуотделения. Отделенную голову потом можно пинать ногами — предвижу широкие возможности для игры в футбол на multiplayer (а че? в восьмером по сети — кайф!)



■ Да уж, куда там мелкой куриной живности из Redneck против того обилия мелкой паучиной нечисти, какую можно повстречать в Blood!



■ Ой, горю, горю! Утешает одно: оба горим



■ "Семейство Адамсов" смотрели? А чего у меня на горле висит — видите? А знаете, кого я сейчас поминаю в своем предсмертном проклятии? Верно — кашеподобного Protozoid Slimer из DN3D, праотца этой милой отрубленной ручки...

CHEATS

Shadow Warrior

Вводить коды надо, предварительно нажав клавишу "T" или "~"; повторное введение некоторых кодов отключает их.

SWGOD	Неубиваемость
SWITEMS	Все предметы
SWWARP###	Переход на уровень ###
SWALL	Включает все читы
SWCLIP	Прохождение сквозь стены
SWNEXT	На следующий уровень
SWPREV	На предыдущий уровень
SWSTART	Старт игры заново
SWRES	Разрешение экрана
SWMAP	Открыть всю карту

вое участие...

Поскольку игрушке Blood (что значит кровь) надо оправдывать свое название, кровь из убитых здесь так и хлещет. На multiplayer, если вас не добивают, когда вы уже стоите на коленях и беспомощно шатаетесь из стороны в сторону, то затем вы возрождаетесь с одним процентом жизни и загробным проговариванием фразы: "I live... again!".

Вообще же, монстры в SW — это пока что DN3D с несколько изменившейся графикой. А монстров Blood вы могли лицезреть на страницах журнала "Страна игр" сколько-то номеров назад. Пока что blood'овцы производят значительно более приятное впечатление. Но надо дождаться полной версии SW, потом делать выводы.



■ Как же девочка! Бистранько подбегает и нажимаем кнопку "use"...



■ ...ну вот, а она принимается палить из автомата! ;(

А я в танке!

Пращуром движков для обеих игрушек является, как уже отмечалось, Build от Duke Nukem 3D.

Каждая компания заявила, что значительно его переработала. При этом дошло до курьеза — если сравнить списки "переработок", то они практически идентичны:

- динамичный свет;
- возможность взрывать стены;
- более прозрачная вода;
- высокая интерактивность среды;
- поддержка графики до 800x600 при 256 цветах.

Да, это все есть, но, как нам кажется, интереснее будет посмотреть, чем же игры все-таки отличаются.

Например, вода. Она действительно выглядит неплохо и там, и там. Однако в SW, свалившись в воду, вы не тонете, а ходите "аки по суху". Чтобы нырнуть, нужно приложить специальные усилия — нажать кнопку "Z". Все-таки в Blood этот момент сделан более реалистично. С другой стороны, в SW вода прозрачная, что само по себе стоит очень многого.

Единственное существенное, на наш взгляд, усовершенствование внесено в SW. Здесь главный герой может отложить в сторону автоматы и сесть за руль бульдозера или даже танка (как в Terminator: Future Shock). Во врагов можно стрелять, можно давить их гусеницами, а можно ломать стены, чтобы открыть новый проход. Помимо подвижного состава, можно управ-

рывать и стационарными пушечными турелями.

Представьте себе: вот сели вы с приятелем сыграть в multiplayer режиме. Он выбегает на площадь, а на него — танк. А в танке — вы! Приятно? Это кому как...

Интерфейсы игр — пушек тоже практически идентичны. Те же возможности движения и стрельбы, почти что те же управляющие клавиши. Совпадение вплоть до мелочей, таких как "родительский пароль" (чтоб детишки могли играть) и утилиты для снятия картинок с экрана, вызываемой по F12.



■ Классный танк! Можно поездить, можно пострелять, можно стены покрушить, можно друга на multiplayer снарядом порешить...

Дизайн уровней

Уровни в обеих играх напоминают "дюковские". Много света, открытых пространств, необычных мест. Ло Вонгу и Калебу приходится сражаться практически везде — в повезде, на станции подземки, в лесу, на корабле...

В Blood отдельно подумали о multiplayer (здесь этот режим называется BloodBath). Специально для BloodBath создан дополнительный, пятый эпизод игры, с не очень большими по размеру уровнями. Пробовали — потрясюще. Будем ждать, как на это ответят 3D Realms в полной версии SW.

SW, судя по уровням, предназначена для всех поклонников навороченности DN3D (вот только непонятно, почему все текстуры такие бледные, как будто их забыли раскрасить?..). Blood ближе к DOOM и Quake: главное не сложнее структура уровней, а те, кто на этих уровнях обитают.

Итоги

Смотрите рейтинги. И примите к сведению, что оценки, выставленные SW на основе бета-версии, могут кардинально измениться после релиза. Пока что SW, при всех своих нововведениях, напоминает бледноватую и переусложненную копию DN3D. Blood, опять же при всех своих нововведениях, представляется нам средним арифметическим между DN3D и Quake при сохранении высочайшей играбельности обоих.

Если полная версия будет сильно отличаться от беты — в дальнейшем мы дадим по SW краткий обзор с предоставлением новых рейтингов.

Роман Кутузов, Иван Самойлов
подписи под скринами — Геймер

	BLOOD	SHADOW WARRIOR beta
Игровой интерес	██████████	██████████
Графика	██████████	██████████
Звук и музыка	██████████	██████████
Ценность для жанра	██████████	██████████
Мнение автора	██████████	██████████
Общий рейтинг	8.2	6.6
Время освоения:	от 0.5 до 5 часа	от 0.5 до 5 часа
Знание английского:	не требуется	не требуется

REDNECK RAMPAGE

Жанр: 3D action

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

SOS! Нападение на свиноферму!

Сюжет RR до идиотизма оригинален, и великолепен в своей идиотизме. Злые инопланетяне, прилетевшие, разумеется, с целью завоевания Земли, решили похитить у простых американских фермеров

(зовут их Leonard и Bubba) свинью Бесси, бравшую призы на различных конкурсах. Безутешным крестьянам пришлось взять в руки, нет, не вилы и топоры, а обычный ломик и пистолет и выйти на тропу войны. Правда, на эту тропу вышел только Леонард (за которого вы и играете), а Бубба... Бубба в игре встречается в конце почти каждого уровня. Чтобы

перейти на следующий этап, вам надо хорошенько шмякнуть вашего друга ломом.

Гости из прошлого? Размышление на тему

“Сельский” 3D action Redneck Rampage (RR) создан на Xatrix и издан на Interplay. Среди всей группы duke’оподражений, вышедших на движке Build 3D от Duke Nukem 3D (DN3D), он наиболее близок к оригиналу по своему настрою и созданной юморной атмосфере, однако также и больше всех отличается по оригинальности.

3D Realms в Shadow Warrior (SW) активно эксплуатируют разработанные в DN3D идеи, ошибочно полагая, что единожды сработавший рецепт будет приносить доход вечно. Сомнительно, что при всех своих относительных нововведениях SW добьется популярности хотя бы в половину от DN3D.

Qstudios, разработавшие Blood, вместе с издателями из Monolith закрутили воображение на всю катушку, сконцентрировавшись на оружии, противниках и общем динамизме; последний привел к частичному упрощению перекрученных уровней DN3D и возвращению, если можно так выразиться, на территорию сюжетно устаревших DOOM и Quake. Альфа-версия Blood, появившаяся летом 1996 года, была абсолютно неиграбельна. За прошедший период до выпуска релиза Qstudios сделали огромный рывок вперед. Сейчас Blood представляется нам наиболее перспективным 3D action из всех, вышедших либо выходящих в последние месяцы на российском рынке (включая обойденный вниманием игроков S.C.A.R.A.B. и т.д.).

RR, в отличие от всех других,

является наиболее “продуктивным”. Разработчики из Xatrix взяли за основу приколы DN3D и пошли по пути их наращивания, одновременно сделав ставку на графику более высокого уровня. Однако в погоне за юмором и графикой все прочее было отнесено на второй план, и это отодвигает RR на второе место после Blood (таков наш прогноз), где больше интересных нововведений. И если продолжать заполнять ячейки в этой таблице почета и популярности, то номером 3, скорее всего, пойдет SW, а в самом низу — Outlaws, который по сравнению с Blood, RR и SW вообще ничего из себя не представляет, во всяком случае для России.

Но как бы то ни было, все названные игры (разве что за исключением застрявшего где-то на перепутье Outlaws) — гости из прошлого. Времена DN3D миновали, и одновременный выход трех 3D action на его движке — последний отголосок этой эпохи. Грядет новая эра 3D action, эра движков Unreal, Quake 2, Prey, Jedi Knight, и даже Duke Nukem Forever создается теперь на движке Quake II.

Но что ж, мы достаточно отклонились от общего курса, и настал черед вернуться на круги своя — то бишь обратиться к Redneck Rampage. А все сказанное можете считать для себя общим резюме журнала “Навигатор” по итогам вышедших и выходящих в последние 2 месяца 3D action.

Иван Самойлов

Какие душещипательные отношения. Вот, что такое настоящая дружба! (Бубба становится доступным для игры только на multiplayer; но нельзя сказать, что у него есть много преимуществ).

Инопланетяне похватали нескольких местных жителей и теперь клонируют их в бесчисленных количествах. Причем в силу своего неземного происхождения представители чужеродного разума не смогли разобраться, что местный пьяница и его ожиревшая свинья — не одно и то же, и если клонированные землевладельцы и шерифы могут представлять опасность для окружающих, то куры и коровы — весьма вредли...

Xatrix Entertainment оживили все то, что вызывает в Америке отвращение и подчас даже ненависть простого люда. Пьяные фермеры, падкие до наживы землевладельцы, разжиревшие шерифы, грязные свиньи и беспрестанно ковохчущие куры, — их и в нормальной жизни было бы приятно отстреливать, не то что в игре!



■ Вы ни за что не поверите, что, нырнув в колодец, можно выплыть из унитаза. А зря. Такой уж в Redneck Rampage юмор



■ “Кто писал — не знаю, а я, дурак, читаю.” Разнообразие и количество наскальных росписей в игре впечатляет

Пояснения к картам

Эпизод 1 Уровень 6: Sewers.

Шестой уровень отличается от других. Вы попадаете в канализацию, где нет ключей и, соответственно, дверей. Вам просто надо идти вперед по предложенной карте. Если какая-нибудь дверь не открывается, то, посмотрев по сторонам, вы наверняка найдете либо кнопку, либо переключатель.

Эпизод 2 Уровень 4: The Ruins.

Когда окажетесь на этом уровне, будьте готовы встретиться с трудностями при прохождении. Разработчики здесь малость перемудрили. Четвертый этап состоит из подземных катакомб и обычной для Redneck Rampage сельской местности. Места под землей нанесены на карту поверх местности тонкими белыми линиями. Получается не слишком понятно, и, глядя на карту, часто не можешь сообразить, где находишься в действительности.

Эпизод 2 Уровень 6: Uranium Mines.

На этом этапе вы встретитесь с достаточно тяжелой головоломкой. В комнату (все обозначено на карте), где надо дернуть рычаг с надписью "EXIT", очень трудно попасть. Все четыре переключателя со знаком «+» поставьте в положение 1, а рычаг со знаком «=» в положение 4. Тогда дверь откроется.

Шутки нашей деревеньки

Вместо многоэтажек DN3D и подземелий Quake — приземистые сельские домишки, свинофермы, в лучшем случае — трубы какой-нибудь местной фабрики. Все это воплощено в великолепной графике. Не слушайте тех, кто пробует назвать RR таким же, как и DN3D, в смысле графического исполнения. DN3D был сделан под VGA и поддерживал SVGA. RR создан в SVGA и поддерживает VGA. Ощущаете разницу?

Вместо аптек с красным крестом — пиво и дешевое виски. Вместо давящей угрюмой музыки — веселый country (кстати, на CD записаны музыкальные аудиотреки того же стиля). Вместо четко произносимых "Come and get some!" и "That sucks!" — невнятный бубнеж и нецезурчина, среди которой проскальзывают "Holy shit!" и "Chear-ass whiskey". И в дополнение к тому — надписи на заборах (а что обычно пишут на заборах, вы и сами прекрасно знаете) и плакаты весьма фривольного содержания (однажды появившись в DN3D, женский пол стал визитной карточкой всех 3D action на движке Build).

RR характеризуется огромными запутанными уровнями с тщательно запрятанными ключами; заблудиться в RR не представляет никакой слож-

Эпизод Outskirts, 1

OUTSKIRTS
TAYLOR TOWN



OUTSKIRTS
LUMBERLAND

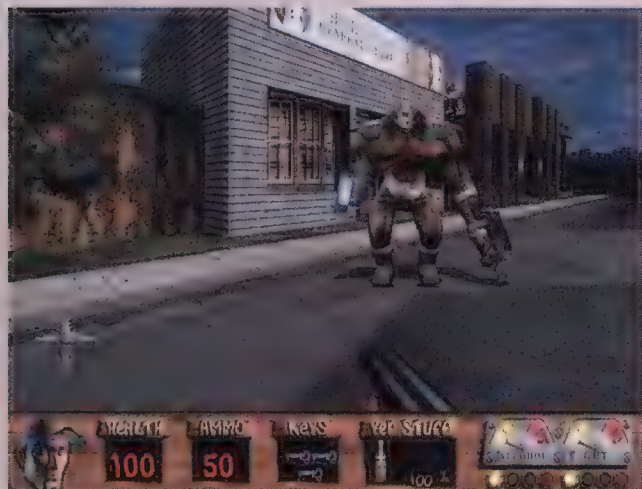
Эпизод Outskirts, 2



OUTSKIRTS
JUNKYARD



Эпизод Outskirts, 3



■ А вот это уже серьезный молодой человек. У меня — ассоциации с кибердемоном. Неправда ли, нечто общее во взгляде?



ности. Собственно, для того мы и приводим карты всех уровней, — чтоб вам было проще сориентироваться.

Оружие в RR не блещет особым авангардизмом. И действительно — откуда в деревне взяться ионным излучателям, ядерным базукам и уменьшителям? Интерес представляют только три типа средств уничтожения.

Во-первых, автомат, который обладает сильнейшей отдачей, — почти как в реальной жизни. Кажется, этого еще нигде не было.

Во-вторых, циркулярная пила, выстреливающая на бешеной скорости вращающимися дисками; диски ricochet'ят от всего, от чего только можно ricochet'ить, и срубает по несколько врагов за раз. А самое интересное — диск может ricochet'иться обратно в вас, с фатальным исходом.

В-третьих, динамитные бочки. Ставите такую боч-

ку, отбегаете, ждете, пока противник появится около бочки, и выстреливаете по ней. Ба-Бах!

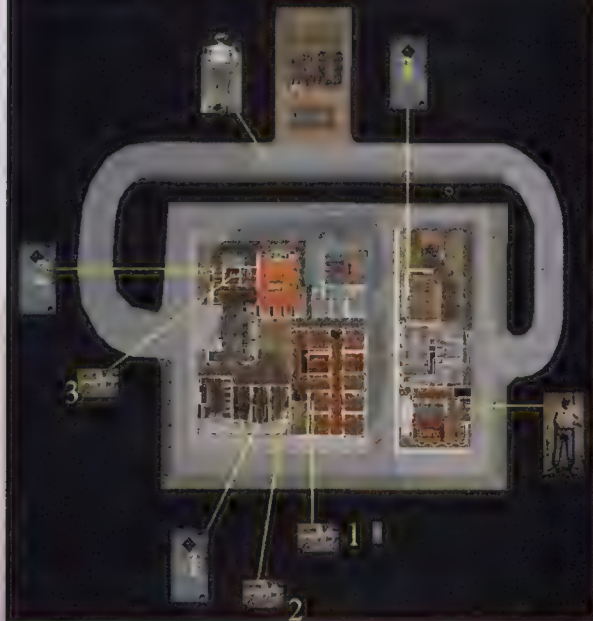
Противники в RR делятся на три категории: люди, всяческая живность и инопланетяне. Надо сказать, что при всем животноводческом многообразии (куры, свиньи, коровы, собаки, здоровущие комары...) и множестве человекоподобных клонов RR несколько монотонен. Когда играешь, создается ощущение, что врагов всего пять-шесть, не больше. Чем это можно объяснить? Да очень просто — кто будет считать комара за серьезного противника, как бы трудно его убить не было? Или свинью, которая нападает только в том случае, если сама подверглась нападению. Что же касается инопланетян, то они не столь часто



■ Какая идиллия! Но если ненароком попасть в свинью, та вполне может обидеться и сожрать вас. А ведь не хотелось бы пасть смертью храбрых в бою со свиньей!..

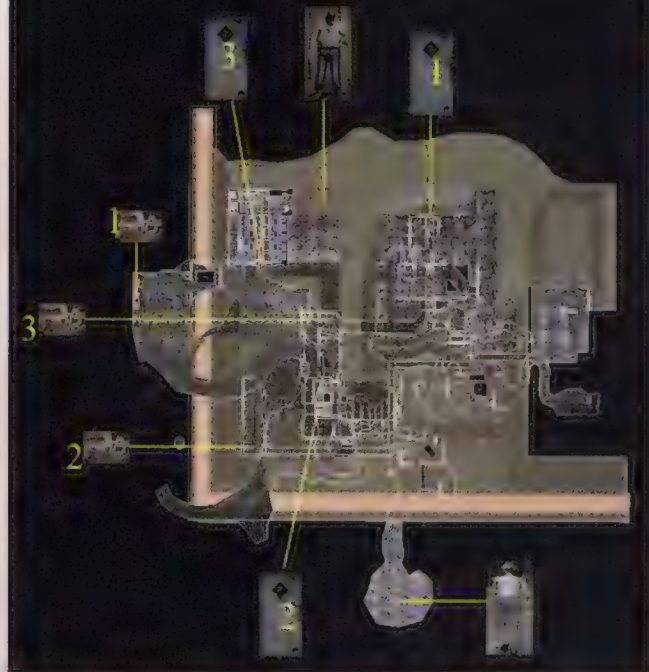
DOWNTOWN
DOWNTOWN HICKSTON

Эпизод Downtown, 1



DOWNTOWN
THE RUINS

Эпизод Downtown, 4



DOWNTOWN
NUT HOUSE

Эпизод Downtown, 2

встречаются. Остаются толпы мужиков, которые к третьему-четвертому уровню уже смешными не кажутся, — потому как надоедают.

То же самое, кстати, относится и к уровням. Постоянная запутанность всего и вся и однообразие сельской местности очень скоро начинает здорово доставать. Действительных приколов ведь на уровнях не так много. Есть настоящие про-

рывы, к каковым относится штампуемый куриц конвейер, но их совсем немного.

Как можно охарактеризовать названные недостатки одним словом? Элементарно — это зовется недостаточным динамизмом. RR скучноват. Если, как луковицу, очистить игру от шелухи приколов (которые местами достаточно плоские), останется посредственное воплощение DN3D на качественной и относительно неординарной графике. Потому-то RR и проигрывает Blood, который можно назвать воплощением динамичности!

Первая реакция на RR у всех поклонников DN3D примерно одина-

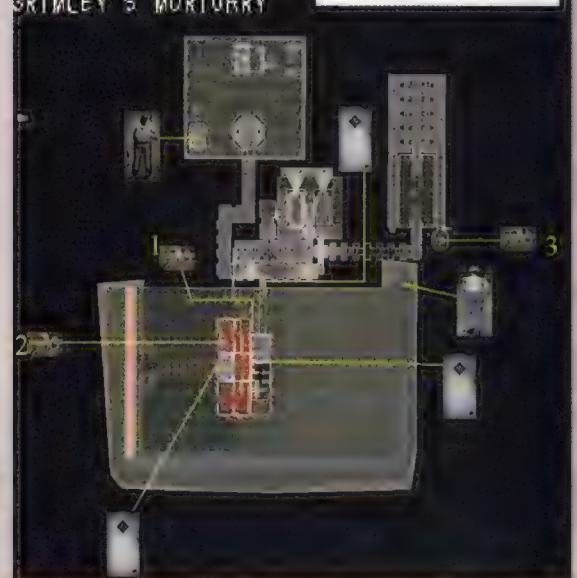
DOWNTOWN
J. CLUCK'S!

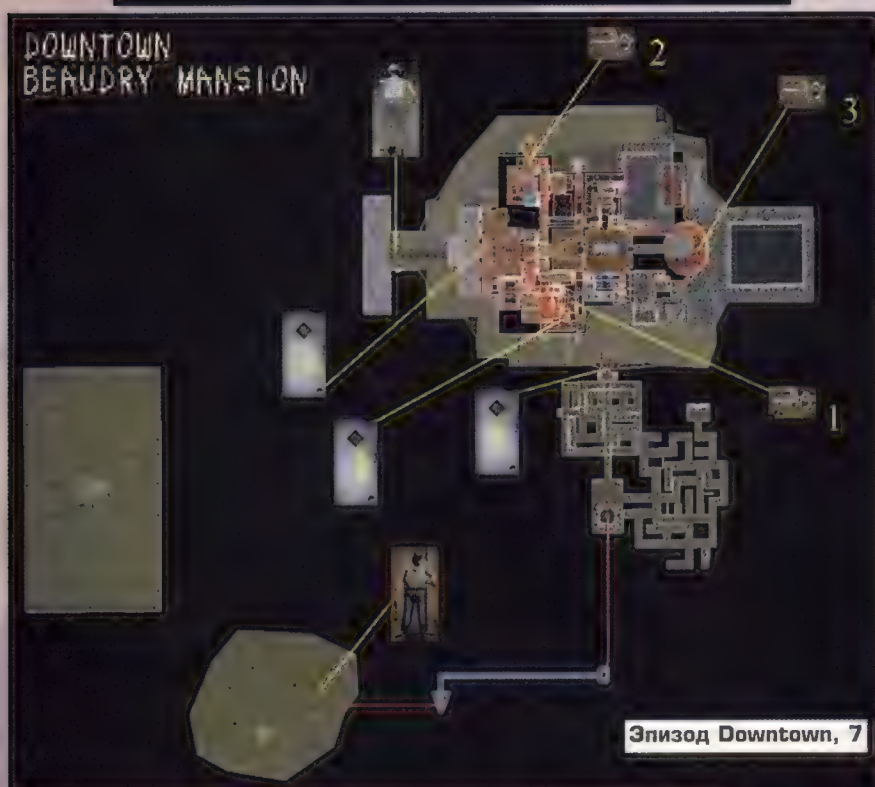
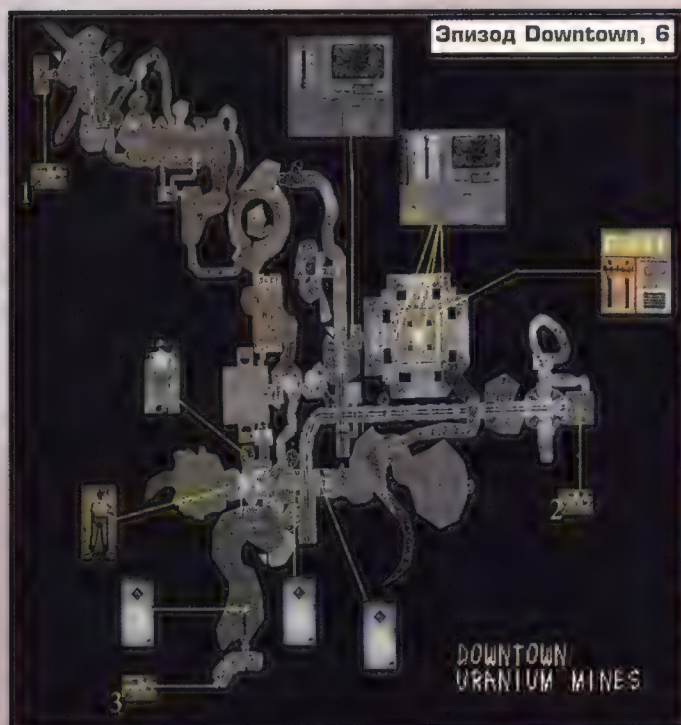
Эпизод Downtown, 3



DOWNTOWN
GRIMLEY'S MORTUARY

Эпизод Downtown, 5





Cheats●Cheats●Cheats●Cheats

Во время игры наберите RED и затем один из кодов:

all	Все предметы (ключи, патроны, здоровье и т.д.)
beta	Сообщение "Eat me!"
clip	Прохождение сквозь стены ON/OFF
debug	Режим debugger ON/OFF
elvis	Сообщение "Elvis Lives!"
fuckngo###	Переход на другой уровень (# = Эпизод, ## = Карта)
guns	Получить все оружие
hounddog	Сообщение "Elvis is dead!"
inventory	Получить весь набор inventory
items	Абсолютно все предметы
keys	Все ключи
maxx	Сообщение "Maxx rules"
monsters	Убрать монстров ON/OFF
moonshine	Режим XXX Moonshine ON/OFF
rafael	Сообщение "For your grandpa!"
rate	Посмотреть частоту кадров
showmap	Открыть карту ON/OFF
skill#	Изменить уровень сложности (# = от 1 до 4)
unlock	Открыть все замки
view	Аналог F7
yerat	Еще один режим debugger

ковая: восторг и эйфория с криками "ура" и тянущимися к клавиатуре и мыши пальцами с явно выраженным желанием поскорее поиграть. После прохождения первого уровня добавляется восторг по поводу графики. Затем человек проходит несколько уровней, и... Следует поворот на 180 градусов. В ответ на вопрос о том, как им RR, люди делают кислую мину и отмахиваются: "Ну так... нормально, в принципе...".

И еще одним минусом RR является multiplayer. Поддерживаются модем, сеть, нуль-модем, Интернет (располагая легальной до 5 часов можно поиграть бесплатно на сервере Engage). Но с тем же успехом могло бы и вообще ничего не поддерживаться: огромные уровни и довольно-таки стандартное оружие не располагают к проведению долгих часов в Rampmatch. Сейчас есть Blood и, кто бы что ни говорил, Outlaws. А RR на multiplayer подойдет лишь





■ Оказывается, под водой можно без проблем зажечь динамитную шашку. Только лететь она будет дольше, чем в воздухе

тем, кто больше ничего не видел.

Заключительное слово

RR олицетворяет собою тупиковое ответвление от DN3D. Все приколы Duke'а доведены у Xatrix до гротескной извращенной формы, дальше которой уже идти некуда. Как нам кажется, вместе с выходом RR стиль DN3D в жанре 3D action изжил себя окончательно.

Впрочем, Redneck Rampage никак нельзя назвать второразрядной игрушкой — в противном случае мы не стали бы ставить redneck'овскую курицу на обложку журнала. Собственно, о качественном уровне игры вы сможете судить по выставленным рейтингам. А что касается недостатков, то в RR они все же не заслоняют преимуществ. Так что — да здравствует сельский 3D action!

Павел Коротов
Карты уровней Александр Гетман

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.6
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	



■ Это здание было бензоколонкой... В Redneck Rampage очень много объектов, которые можно разбить или взорвать

REVIEW

COMANCHE 3

COMANCHE 3

Жанр: Симулятор вертолета
Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166
DOS

Вы должны быть таковыми, чье око постоянно ищет врага — вашего врага! Ф.Ницше "Так говорил Заратустра"

Боевые будни

...05:40 (по местному времени). Отряд армейской разведки докладывает: "На левом фланге, около реки Лесная, обнаружено большое скопление вражеских танков Т-80 под прикрытием ракетных установок SA-9. Ведется подготовка к переправе." Необходимо уничтожить мосты в квадратах FO5 и GO9, чтобы предотвратить прорыв и остановить противника. В районе наблюдается высокая концентрация сил ПВО, будьте осторожны. Хорошей охоты!

Солнце еще не поднялось, но небо уже окрасилось розовым светом. Холод такой, что даже облака замедляют свое движение. В наушниках звучат последние напутствия, и земля ухает вниз. Вперед понеслись стремительные и быстрые OH-58, а мы, на малой высоте, летим над дорогой, выходящей между холмами. Вдруг из-за елового перелеска вылетает тройка Ка-50, прозванных у нас "Оборотнями". Мы с напарником расходимся и атакуем их. Но враг тоже не дремлет. Воздух наполняется следами "Стингеров" и траcсами скорострельных авиационных пушек. В эфире слышны проклятия впережку с хладнокровными приказами. После короткой, но яростной схватки, напоминающей ковбойскую дуэль, где главное — не только быстрота, но и умение



■ Разрушенный мост — один из символов бушующей в мире Comanche 3 войны

тактически маневрировать, лишь клубы черного дыма да обломки на снегу напоминают о случившемся. К счастью, никто из наших не пострадал, и мы мчимся дальше.

Через девять с половиной минут полета, прошедшего без крупных происшествий, если не считать встречу с парой зенитных установок, мы выходим на цель. Бортовая система обнаружения по спутниковым каналам отправляет точные координаты мостов в командный пункт артиллерийской поддержки. Прошла минута, показавшаяся нам вечностью, и вот переправу и все, что там находится, накрывает залп

дальнобойных пушек, будто бы огненный смерч вспухает на поверхности земли...

Задание выполнено, можно возвращаться на базу.

О чем речь

Все, что вы только что прочитали, не эпизод из кинофильма и не отрывок из романа Тома Клэнси. Это описание одной из миссий игры Comanche 3, созданной компанией NovaLogic, признанным специалистом в области симуляторов.

Третий Comanche является славным продолжателем традиций всей серии Comanche. Игра мало изменилась концептуально, она и теперь более аркада с элементами симулятора, нежели классический авиасимулятор. Традиционная для игр подобного рода система выбора уровня сложности полностью отсутствует, можно лишь менять уровень реалистичности полета.

Все миссии — их в игре тридцать две, распределенные по четырем кампаниям, плюс 6 тренировочных, разработаны очень тщательно. Перед каждым вылетом вы получаете задание, обычно сводящееся к уничтожению чего-либо. На детальной тактической карте обозначены не только навигационные точки, но и местоположение войск, как ваших, так и противника. Также можно ознакомиться с развитием сюжета. К счастью (сожалению?) вся эта информация дается в виде текста, чем резко отличается от знаменитого Wing Commander IV, едва уместившегося на шести компактках, и AH-64 Longbow от Janes, что на двух компактках. В отличие от них Comanche 3 скромно уместается на одном. Но, может быть, это и к лучшему.

Летать предстоит не одному, а с напарником, которого ОЧЕНЬ часто сбивают ввиду его необыкновенной смелости. Сразу стоит заметить, что напарника лучше всего использовать для отвлечения основных сил противника и использовать в качестве мальчишки для битья, то есть: напарник летит вперед, уничтожает полчища врагов и в конечном счете погибает. После этого оста-

ся добить жалкие остатки техники противника и выполнить основную цель миссии. Все лавры достаются вам, и в следующей миссии вы снова летите с напарником. Естественно, уже с другим.

Арсенал, представленный разработчиками, включает в себя: авиационную пушку, способную с трех выстрелов уничтожить любой объект, будь это танк или даже огромный ангар; неуправляемые реактивные снаряды; самонаводящиеся противотанковые ракеты "Hellfire", которые никогда не промахиваются; самонаводящиеся противозушные ракеты "Stinger".

Карьера ваша показана весьма схематично: после успешного прохождения кампании прокручивается ролик, где запечатлен эпический момент награждения вас медалью или орденом; затем следует повышение в звании. Никакой прямой зависимости поощрений от ваших успехов нет.

Графика и звук

Хотя графическое ядро Voxel Space 2, на базе которого сделана игра, уже успело получить нареkania от очень большого количества людей (яркий тому пример — F-22 Lightning II), в Comanche 3 графика поднимается на совершенно невиданную ранее высоту. Весь сложный рельеф местности, вся растительность, облака и боевая техника сделаны очень красиво, на расстоянии присутствует эффект дымки. В зависимости от времени суток и погодных условий меняется внешний вид окружающего пространства. Даже с максимальной детализацией игра не тормозит на Pentium 166 с 16 Mb RAM. Поддерживаются видеорежимы для стерео-очков, что непременно обрадует любителей виртуальной реальности, уже истосковавшихся по нормальным играм, которые поддерживали бы их супер-устройства.



■ В Comanche 3 существует также и возможность полетов с напарником; правда, напарник глуп до безобразия, и его глупость надо уметь обратить себе во благо



■ Команда разработчиков Comanche 3, NovaLogic

Вместо эпилога

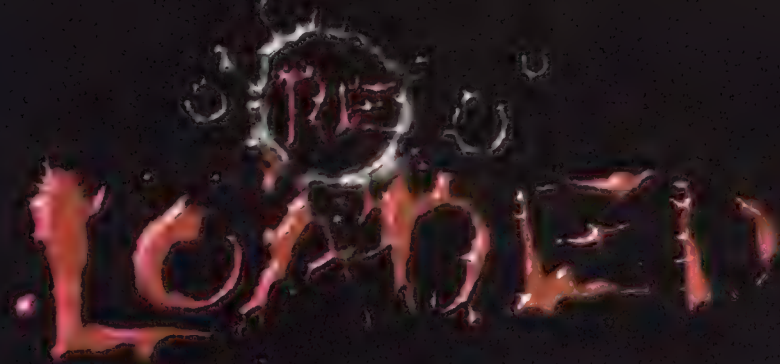
У Команчей своя, давно сложившаяся аудитория почитателей. Истинные пилоты, любители дотошной реалистичности, эту игру не жалуют, но большинство игроков не желают изучать многостраничные руководства ради того, чтобы просто взлететь (как, например, в F/A-18 Hornet 3.0), им хочется летать, летать и стрелять. Вполне объяснимое стремление. Во всяком случае, Nova Logic сделали ставку именно на это. И не прогадали. Comanche — очень зрелищная и динамичная игра, третья часть не изменила этой традиции, она лишь усилила те плюсы, которые были, и не добавила минусов. Это и называется — достояние жанра.

Роман Викторов



■ Реализм графики потрясает. Любые нападки на движок Voxel Space 2 после этого будут выглядеть смешными и нелепыми

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	8.2
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: желательно	



Жанр: 3D аркада

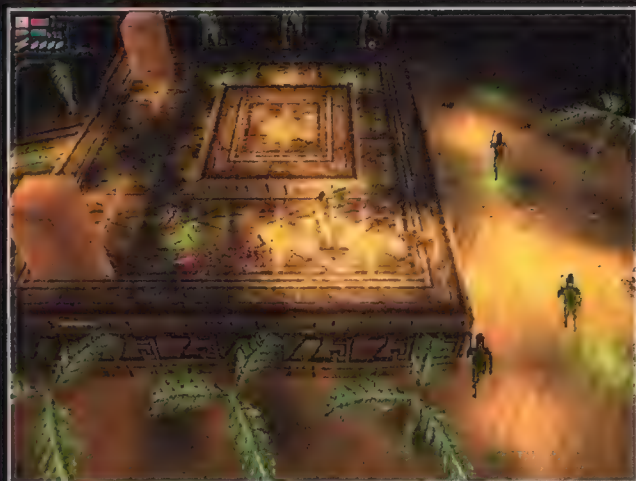
Системные требования: Pentium 75, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 120, 16 Mb RAM

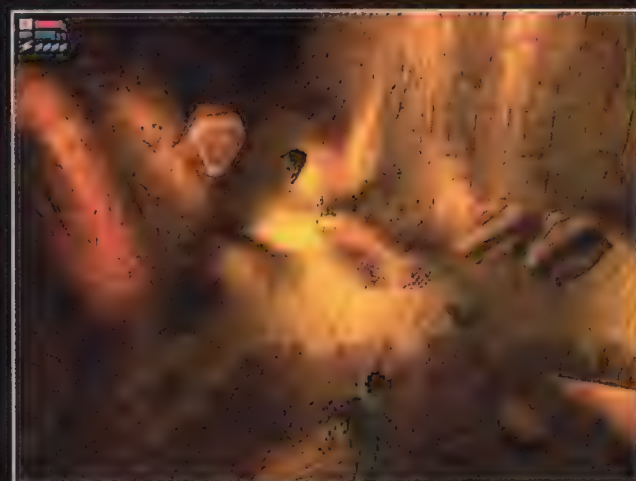
DOS, Windows

*Труп врага хорошо пахнет.
Авл Вителлий, римский император*

Известная и всеми уважаемая компания Interplay с большой помпой представила играющей общественности разработанную не менее известной и уважаемой Gremlin Interactive новую трехмерную аркаду — Reloaded, сиквел к Loaded. В отличие от первой части, существовавшей только на приставках, Reloaded появилась и на PC, и на Sony PlayStation.



В продолжение сюжетной линии Loaded вам предстоит воплотиться в одного из шести жутких мутантов, охотящихся за не менее гадким типом, которого "в прошлой виртуальной жизни" звали F.U.B. (Fat Ugly Boy, Жирный Безобразный Мальчонка). F.U.B. сначала удрап от своих преследователей и смог вселиться в тело обитателя пустынной планеты, взяв при этом себе новое имя: С.Н.Е.В.



(Charming, Handsome, Erudite Bastard, что значит Очаровательный, Красивый, Эрудированный Ублюдок).

Для игры был создан уникальный имидж, крайне шокирующий и этим притягательный. Чего стоит одна только Sister Maggie, монашка из ада, с соответствующими своему происхождению наружностью и повадками! Однако тем дело и ограничилось: сама по себе игра вообще ничего из себя не представляет. Разве что анимационные ролики.

Действие Reloaded происходит в перспективе от третьего лица, вид сверху. С графикой у игры далеко не все в порядке. Главные герои и противники напоминают тряпичные куклы, с выпирающими наружу пикселями и углом поворота исключительно на 45 градусов.

Последнее обозначает, что если противник находится в зоне досягаемости, но под углом в 30 градусов — вы в него выстрелить не сможете, — придется подбегать поближе. Что касается окружающей среды, то она смоделирована весьма и весьма неплохо (с условием того, что на одних уровнях она вполне приличная, а на других... как бы не очень). Однако запускать Reloaded в разрешении ниже, чем максимальные 640x480 Hi-Color, в высшей степени не рекомендуется. 320x200x256 — это ужасное зрелище.

Каждый из шести персонажей, за которых вы можете играть, обладает всего двумя видами оружия (у каждого свои отличия — в основном цвет "выхлопа"). Одно оружие обычное — для постоянной стрельбы, другое — "массового поражения", на случай, если вокруг бегают слишком много врагов.

Само то, что персонажей аж шесть, теряет всякий смысл, когда понимаешь, что миссии для всех даны одинаковые. Power-up встречается вообще только один. Он на некоторое время увеличивает убийственную силу оружия. Противники многочисленны и тупы, накладываются толпами и прут напролом.

Присутствует поддержка multiplayer, но только для двух человек и только в режиме cooperative mode. Видать, на

таких убогих уровнях deathmatch теряет смысл. Зато против такого обилия врагов разве ходить на пару — одно удовольствие (если уж больше заниматься нечем).

Общее впечатление — крайне удручающее. Единственный "луч света в темном царстве", как уже говорилось, — симпатичные ролики. Но только ради них покупать компакт явно не стоит.

Роман Курузов



Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	3.8
Время освоения:	от 0 до 0.1 часа
Знание английского:	желательно

X-Wing vs. TIE Fighter

Жанр: Космический симулятор

Системные требования: Pentium 90 (MMX), 16 Mb RAM, джойстик
Windows 95

Теперь уже окончательно ясно, что "Звездные Войны" стали культом. Кинофильм, книги, многочисленные подражания и заимствования, комиксы и, наконец, игры, игры, игры — от примитивных аркад до Dark Forces, выполненной в жанре 3D action. Дошло до того, что даже в стандартную поставку Windows 95 входит анимированный курсор "Звезда Смерти".

С одной стороны — примитивный сюжет, технологии, не выдерживающие никакой здоровой критики (и школьнику ясно, что пунктирных лазерных лучей не бывает, а от словосочетания "протонные торпеды" меня, физика по образованию,

просто тошнит), с другой стороны — неувядающая популярность в течение двух десятков лет. Что ж, оставим эту загадку психологам и перейдем непосредственно к игре.

Придуманный Джорджем Лукасом мир Star Wars обрел вторую жизнь на экранах PC, сохранив как достоинства фильма, так и его недостатки. Все началось очень давно с игры под названием X-Wing, где ваше вступление в ряды повстанцев давало галактике новую надежду. Два года назад вышел TIE Fighter, в котором вы, пилот имперского истребителя, вполне могли нанести повстанцам ответный удар. Ну, а сегодня смотрите на дисплеях ваших компьютеров X-Wing vs. TIE Fighter!

Думаю, рассказывать предысторию не имеет смысла ("Давным-давно в далекой-далекой галактике бушевали звездные войны..."). XvT (разработка осуществлена Totally Games) внешне очень похож на предшественников — все тот же симулятор звездного истребителя, но, уверяем вас, сходство только внешнее. Существенно улучшена графика за счет полной переработки 3D движка, а сама игра переориентирована исключительно на многопользовательский режим, который стал возможным впервые за все время существования серии. Это не значит, что в одиночку играть нельзя — это значит, что в одиночку играть неинтересно. А теперь подробнее об этом и многом другом...

Что нужно, чтобы начать играть?

Графика и звук всегда были сильной стороной игрушек от LucasArts. Компания не подвела и на этот раз. Количество людей, озвучивавших голоса пилотов — 16 человек! — говорит само за себя, а музыкальную композицию в заставке исполняет Лондонский симфонический оркестр. Графика также хороша, особенно если учесть, что все неподвижные на скринах объекты летают и крутятся с

неплохими скоростями.

Естественно, за красоту надо платить. В режиме 640x480 при 65.536 цветах (Hi-Color) с плавной прорисовкой кораблей справляется только Pentium 133. А сумасшедшие скорости в режиме 320x200 при 256 цветах, мерзких текстурах и отключенном звуке XvT обеспечит и на захудалом Pentium 90, заняв на диске всего 3 мегабайта (только кому это нужно, хотелось бы знать...). Заметим, что без джойстика XvT не запускается, а при установке ставит на "винчестер" DirectX 3.0, если его у вас еще не было. Кроме рядовых джойстиков, поддерживаются все устройства, совместимые с DirectInput.

Бои с участием нескольких пилотов потребуют еще более мощного компьютера, поэтому сразу предупреждаем:

- ❖ Расстаньтесь с мечтой играть по локальной сети или модему, если у вас нет Pentium 133 (как минимум!).

- ❖ Расстаньтесь с мечтой играть по модему, если скорость линии меньше 14400.

- ❖ Расстаньтесь с мечтой играть через Интернет, если скорость линии меньше 28800.

- ❖ Расстаньтесь с мечтой играть через Интернет, если у вас Netscape Navigator. Ни www.zone.com, ни www.rebelhq.com его не поддерживают. Придется использовать достаточно неудобный Microsoft Internet Explorer, входящий в стандартный пакет Windows 95!

Что хорошего и что плохого?

- ❑ Миссий в игре около шестидесяти, но учтите, что, выбрав миссию, можно выбрать и сторону, за которую придется сражаться — Империю или Повстанческий Союз. Таким образом, их количество автоматически увеличивается в два раза.

- ❑ Всего типов кораблей — 59. Девять типов боевых кораблей, знакомых по X-Wing и TIE Fighter, перешли в XvT без изменений. Терминология также сохранена, а вот от нетрадиционного интерфейса игра избавилась. Плохо это или хорошо — судить вам самим.

- ❑ С самого начала доступны все миссии. С одной стороны — это хорошо. С другой стороны — отсутствует сюжетная линия, а это уже плохо. Джентльменский набор, к счастью, сохранен, — сначала учебные, тренировочные, затем боевые вылеты по нарастающей сложности, и то, что никто не мешает проходить их в произвольном порядке, конечно, приятно, но, пардон, где же финал, апофеоз — уничтожение "Звезды Смерти" и красивый мультимедийный ролик на эту тему? Увы, увы, увы...

- ❑ Отсутствует редактор миссий,



❑ На Вселенную можно смотреть не только из кабины, но и через внешнюю телекамеру



❑ "Объект уничтожен! Возвращаемся..."; впрочем, прежде успеем насладиться видом бушующего пламени, поглощающего гигантского космического монстра



■ Козырь Имперского флота — TIE Fighter... А жаль, кстати, что в XvT нет B-Wing и TIE Defender — должно быть, разработчики сочли, что и без того космолетов в XvT предостаточно... Оно, конечно, понятно, — а все равно жалко!



■ Учебный вылет — курсант стреляет по мишени; предусмотрены также тренировочные и, само собой, боевые вылеты; впрочем, если по совести, то в одиночной игре все миссии являются тренировочно-учебными, — на большее не тянут

правда, LucasArts обещает его появление в недалеком будущем. Справедливости ради скажем, что присутствующие в игре миссии весьма разнообразны и зачастую требуют от членов команды не только хорошей реакции, но и некоторой доли стратегического и тактического мышления, а также хорошей сыгранности.

□ В XvT 18 (!) видов из кабины и еще один вид из внешней телекамеры — что называется, и для дела, и для души.

□ Корабли балуют разнообразием оружия: лазер, мина, 7 типов ракет, 4 типа лучей, энергетический щит (Что? Щит не оружие?! А таранить врагов вы пробовали?... То-то!). Среди видов вооружений есть и такие, которые уменьшают маневренность противника, разряжают его батареи, сбивают вражеские ракеты.

□ Неприятная особенность XvT — компьютер выдает сообщения исключительно голосом. Американцам, может быть, это и нравится, но русским игрокам в горячке боя разобрать, что там выкрикнул Офицер-Тактик, будет не просто. А представьте себе атаку космического крейсера, когда все восемь пилотов кричат что-нибудь вроде: "This

is serious!"...

□ Добавлен многопользовательский режим (о нем и пойдет дальше речь). Сражаться можно вдвоем по нуль-модему или модему, вчетвером через Интернет (посредством Microsoft Internet Gaming Zone) или ввосемьмером по локальной сети IPX/LAN.

□ Пилоты могут обмениваться текстовыми сообщениями, однако для боя более пригоден другой способ. Некоторые простые сообщения имеют свою "горячую" комбинацию клавиш. Например, вы наводите на цель и нажимаете Shift+A. Ваш партнер получает сообщение: "Атакуй его!". Теперь, нажав пробел, он автоматически нацелится на нужный корабль.

□ Что касается искусственного интеллекта, то компьютерные пилоты обладают интеллектом скорее мухи, чем человека, однако это не мешает им разносить вас в пух и прах. Причина проста — электронный соперник реагирует на изменение обстановки и прицеливается мгновенно. Хорошо, что космолет разворачивается и набирает скорость не моментально, иначе бы компьютер был непобедим. К тому же, "железный" противник хоть и быстр, но не изобретателен. Все это аргументы в пользу сетевой игры.

Ну, что еще можно сказать о режиме Multiplayer кроме банального: "Ребята, сам пробовал — это круто!". Но что делать, если X-Wing vs. TIE Fighter действительно увлекательная, захватывающая игра.

Несомненно, теперь к обществам любителей сетевых Duke3D, C&C и Descent должен добавиться клан пилотов X-Wing. Так что, господа Повстанческие и Имперские

пилоты, берите в руки штурвал и...

Да пребудет с вами Сила!

XvT — отличная вещь для multiplayer. И только. Сольная игра предназначена лишь для ознакомления с управлением и тактикой ведения боя — достаточно указать, что стоящие миссии можно пересчитать на пальцах одной руки.

Помимо произведенных улучшений по части графики и внедрения multiplayer, XvT не привнес в игровой процесс ничего нового. Разве что теперь нельзя летать без джойстика. Вроде как выпущен patch, подключающий клавиатуру, однако до нашей редакции таковой пока что не доходил; что-то такое мелькало, но работающим это "что-то" не было. Вот такие вот дела, други-читатели, не успевшие разжиться джойстиком и не имеющие скоростного доступа в Интернет, вот такие вот дела!..

Для тех же, кто прочно решил обосноваться во вселенной Star Wars, сообщаем, что компания LucasArts совсем недавно выпустила версию Shadows of the Empire для PC (ранее издавалась на приставках), а также готовит к выпуску стратегию Rebellion. Еще можно назвать Yoda Stories, но эта игра столь слаба, что о ней даже и говорить не хочется.

Николай Войнаровский



■ Вылет истребителей из ангара на задание

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.2
Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа	
Знание английского: желательно	

ECSTATICA II

Жанр: Action с приключенческими элементами
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 120, 16 Mb RAM
Windows 95

Из дальних странствий возвратясь.
И. Крылов

Приключения продолжаются

Помните, чем закончилась первая Ecstatica? Вы победили — освободили поселение от демонов, вызволили прекрасную девицу, сели на коня и отправились отдыхать в свой замок. Вот с этого момента и начинается Ecstatica 2 — продолжение, выпущенное все тем же Psygnosis.

...Дорога, ведущая к замку, выглядела непривычно пустынной, казалось, что все вокруг просто вымерло. Потом по сторонам дороги стали попадаться трупы — изувеченные, разрубленные на части, посаженные на копыя... Вот и ворота — они распахнуты, мост через ров опущен, вокруг ни души. Еще шаг, и со всех сторон на вас набрасываются уродливые чудища, а спикировавшее с крепостной стены крылатое создание подхватывает вашу возлюбленную и скрывается из виду...

Теперь вам предстоит очистить свой родной замок от монстров, найти и освободить похищенную героиню и (об этом вы узнаете позже) помешать злоб-

ному колдуну ввергнуть мир в хаос. Для этого придется собрать семь частей Eldersign — разрушенной злодеем реликвии. Задача не из легких, но раз уж назвался грозой нечисти — полезай в самое пекло.

SVGA-шные красоты и аркадная упрощенность

Первое, что бросается в глаза, — красиво отрендеренные в SVGA, анимированные фоны. Если не считать крайне убого реализованных неба и воды, все просто потрясающе. Пламя факелов, колышущиеся на ветру ветки, мерцающие магические барьеры... К сожалению, положительное впечатление сильно портят монстры, предстающие в виде уродливых нагромождений кубов и цилиндров. Ситуация частично исправляется хорошей проработкой их движений, юмористической наружностью (но только не всегда она кажется смешной), а также невысокими по сегодняшним меркам требованиями к аппаратуре. Не забыты и владельцы медленных машин

— для них предусмотрена поддержка режима VGA.

Второе, что бросается в глаза, — Ecstatica 2 превратилась в аркаду. Поклонники первой части! Рвите на себе волосы и скорбите по безвозвратно ушедшему. Потому что теперь это уже не замысловатые и веселые приключения с элементами action, теперь это уже чистопородный action с элементами приключений, созданный в духе Perfect Weapon, только в другой графической проекции. Чуть ли не на каждом экране вас поджидают одна на другую непохожие твари, а главный герой дерется так, что ему позавидует киборг из Bioforge.

Встав на путь action + файтинг, Ecstatica 2 начинает конкурировать с Time Commando, Perfect Weapon, Crow: City of Angels (хоть это и полный отстой), а вероятно даже и с Diablo. И вряд ли способна выдержать подобную конкуренцию. Впрочем, не станем ударяться в критику и постараемся рассказать о том, что представляет собою игра в своем нынешнем воплощении. А судить о ее достоинствах и «недостатках» представим вам. В конце концов, теперь это уже совершенно новая игра. И далее мы будем говорить об Ecstatica июнь-1997, а не о том, что кануло в лету.

Мы с вами уже встречались

Для тех, кто играл в первую Ecstatica, главный герой продолжения будет легко узнаваем. Те же шаро-эллипсо-цилиндрические формы, та же свобода движений, те же забавные «самостоятельные» действия вроде поправления прически, вытирания пота со лба или отряхивания пыли с рубашки. Усовершенствованный 3D движок позволил добавить герою пластичности. Кроме того, на лице этого подвижного парня теперь живо отражаются самые



■ Монстров — тьма. И прежде чем выяснишь слабые и сильные стороны очередного индивида, пару раз перезагрузишься



■ Способность менять выражение лица и повышенная гибкость — вот основные достоинства вашего персонажа



■ Первое, что требуется раздобыть, — это добротный меч

разные эмоции — для 3D-шного героя это большая редкость.

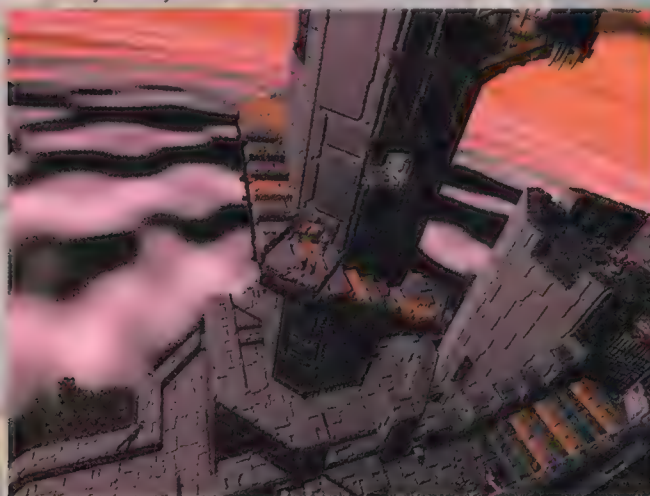
С нотками грусти в голосе должны сообщить вам, что остался только герой. Героиня из первой части до сиквелла, видеть, "не дожила".

Всего побольше

Мир Ecstatica 2 значительно вырос, как "вширь", так и "вглубь". Вместо маленького селения к вашим услугам целый замок со множеством этажей, галерей, переходов, подвалов, рвов с водой (в которой, кстати, можно плавать), сараев и прилегающих территорий. Предметы, зелья, оружие и монстры стали гораздо разнообразнее. Картину дополняет "аркадная" музыка и хорошо подобранные шумы — лай, ржание, вой ветра, удары ногой в дверь и, что довольно забавно, звуки, производимые трудящимися монстрами, — звон молота, стук топора, пение пил...

Любители поколдовать будут довольны — в игре появились новые заклинания (да и сам сюжет стал куда более магическим). Есть и совсем неожиданные возможности, вроде стрельбы из катапульты или телепортации.

Так уж получается, что за вами по-



■ Башня, вздымающаяся выше облаков... Однако же, что там под нами? Похоже на замороженный морковный кисель — или, может, так в представлении художников игры выглядит небо?

стоянно гоняется три-четыре монстра (даже на самом простом уровне). Это не страшно, искусственный интеллект у ваших противников слабее слабого. Монстры могут подолгу перебирать ногами, упершись в оказавшуюся на пути стенку, а нападая, всегда следуют одному и тому же алгоритму. Особой ско-

рости в сражении не нужно, достаточно быть внимательным, особенно если битва происходит на лестнице или на краю крепостной стены, — один неверный шаг, и вы разобьетесь о камни. Дополнительной осторожности требует преодоление ловушек — обидно, когда ваше удачное продвижение обрывают вылетевшее из стены острое копьё или невовремя сомкнувшиеся челюсти механической двери.

С точки зрения камеры

В Ecstatica 2 сохранилась характерная черта предыдущей серии — смена направления обзора (как в Alone in the Dark). Само собой, это приводит к неоднозначным последствиям. С одной стороны, "драматические" углы съёмки делают игру более красочной, с другой же выбор угла обзора по принципу "максимальной площади видимого участка" хорош далеко не всегда — ваш персонаж часто становится при этом таким маленьким, что опреде-

лить, в каком же направлении он смотрит (и наносит удары), очень трудно, особенно на низком разрешении. Кроме того, внезапные переключения камеры во время битвы бывают порой совершенно некстати — особенно если при этом кто-то из участников потасовки оказывается за колонной или углом дома и пропадает из виду.

Занятно, что при достижении границ

игрового пространства камера переключается на крупный план, показывая растерянное выражение лица вашего персонажа.

Условность и реальность

Мир Ecstatica 2 условен: главный герой движется как бы по-человечески, валяющиеся повсюду трупы больше похожи на недорасчлененных кукол, а си-не-зеленого монстра с выпученными глазами и рубанком наперевес невозможно воспринимать всерьёз. Любителям кровищи и выпущенных кишок это, конечно, не понравится...

Да игра на них и не рассчитана. Ecstatica — для тех, кто не только любит быстрое и насыщенное действие, но и готов побыть какое-то время не совсем реальным персонажем не совсем реальной истории. Главный герой достаточно ярок и позволяет игроку ассоциировать себя с ним.

Несмотря даже на то, что основными



■ Видите этого умирающего гоблина, справа от двери? А знаете, почему он умирает? Он не догадался зайти через дверь и с завидным упорством бился головой о косяк. А так как удар мечом неведомым образом действует сквозь стену, то...

во второй части стали не приключения, а файтинговые драки.

Ecstatica умерла. Да здравствует Ecstatica 2?

Если позволите, мы оставим этот вопрос без ответа.

Василий Андреев

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■
Мнение автора	■■■■■
Общий рейтинг	6.4
Время освоения:	от 0.5 до 1 часа
Знание английского:	желательно

AGE of EMPIRES

Жанр: Цивилизационная стратегия в реальном времени

Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100
Windows 95

*"Великое светило! Что было бы с твоим счастьем,
если б у тебя не было тех, кому ты светишь!"*

Так говорил Заратустра

Официальным сроком выхода Age of Empires является сентябрь 1997 года, в чем вы можете убедиться, заглянув на сайты Microsoft (www.microsoft.com/games) и Ensemble Studios (www.ensemble.com/studios). Немало интересного о прогрессе игры вы также можете почерпнуть на www.heavenweb.com/age, где ведется живое обсуждение достоинств и недостатков Age of Empires; впрочем, насколько можно судить, "обитатели" данного сайта не могут похвастать наличием бета-версии игры.

Полностью играбельная бета-версия Age of Empires попала к нам в редакцию совершенно случайно по счастливому стечению обстоятельств. И хотя до сентября еще остается целое лето, мы решили дать по игре развернутое review в расчете на то, что, благодаря ему вы сможете сориентироваться, стоит ли ждать и искать на прилавках специализированных магазинов детище бывшего коллеги Сида Мейера, работавшего над созданием первой части Civilization и Railroad Tycoon, — Брюса Шелли (Bruce Shelley).

Итак, Age of Empires.

Ранее непревзойденная Civilization

Любой хит вызывает к жизни последователей и подражателей — таков непреложный закон игровой индустрии. Только вот подправить, улучшить или развить игру "всех времен и народов" Civilization еще не удавалось никому. Хотя здесь есть над чем работать: при всей глобальности замысла и масштабности игрового процесса детище Сида Мейера страдает весьма ощутимым недостатком — некоторой схематичностью, которой, впрочем, не избежать в любой пошаговой стратегии.

Хотелось, чтобы игра как-то "оживилась", чтобы виртуальный

мир запульсировал в задаваемом вами ритме. Скажем, если вы даете задание построить пекарню, то видите, как какой-то человечек сначала идет в лес, рубит дрова, затем прокладывает дорогу и наконец начинает возводить здание. Знакомо? Да, это The Settlers, не вышедший, однако, за рамки "симулятора хозяйственной деятельности Робинзона и компании".

Другой подход к моделированию Древнего Мира был предпринят в Caesar с его вдумчивой проработкой атрибутики Римской Империи. Но здесь опять же все уперлось в экономический расчет, так что по сути эта игра — тот же SimCity 2000, перенесенный на пару тысячелетий назад.

Существуют и другие варианты, но ни один из них не поднимается до эпической глобальности и всеохватности Civilization I/II. Взять хотя бы даже клоны C&C и Warcraft, плодящиеся, как грибы после радиоактивного дождя. Насыщенный

действием принцип "отстройся и сокруши" упрощает стратегию до примитивного point-and-click, обособленно претендующего на высочайшую играбельность, но никак не равняющегося с бесконечными масштабами Civilization.

Что ж, слагаемые успеха вырисовываются: возьмите динамичность и зрелищность Warcraft, добавьте детальную анимацию по типу Settlers, влейте вдумчивый подход Caesar с его бережным отношением к историческим реалиям, тщательно все перемешайте, соблюдая баланс и не забыв добавить мелких "пряностей" (типа victory conditions из Conquest of the New World), и подавайте к столу на фоне максимальной приближенности к естественным условиям Древнего Мира — и успех вам обеспечен! Таков примерный рецепт нового хита от Ensemble Studios, — Age of Empires. Игры, которая может стать первым достойным деянием Microsoft на игровой территории.

И что же мы видим?

Однако ж хватит заумных рассуждений. Начните играть — и все увидите сами. С самого начала вы погружаетесь в завораживающую атмосферу древней Земли. Этот мир уже живет своей жизнью: в реке плещется рыба, по опушке девств-



■ Для строительства зданий в Бронзовом Веке вам понадобится не только лес, но и камни



■ Охота на слона — опасное занятие: разъяренное животное начинает топтать нападающих

венного леса скачут газели, а где-то там, на плоском-р-ье, пасется стадо мирно похлопывающих ушами слонов. И все это не просто слова: великолепная анимация, поддерживаемая богатым звуковым сопровождением, создает полное впечатление реальности виртуального мира. Высокий уровень реалистичности выдерживается во всем, будь то естественная жизнь флоры и фауны или разнообразная деятельность человека, — охота и рыбалка, сбор ягод и возведение зданий или война цивилизаций. Так, например, вы видите, что лесоруб сначала сваливает дерево, и лишь потом начинает рубить упавший ствол. Все его движения натуралистичны: затяжной взмах топора и резкий удар, сопровождаемый характерным стуком по дереву. Если одновременно работают два лесоруба, то вы слышите два удара в такт.

От Века Каменного к Веку Железному

Начав с примитивного Каменного Века, вы можете провести свою цивилизацию через Век Орудий и Бронзовый Век к Веку Железному. На этом — все. Охватываемый исторический период — примерно 10 000 лет. Здесь нет былой глобальности Civilization, доходящей до космических полетов на Альфа Центавра. Но, поверьте, разнообразия и так хватает: в Age of Empires более 20 видов построек, свыше 35 типов юнитов и около трех десятков технологий.

Смена исторических периодов проходит вполне естественно: сохраняются прежние постройки, только меняется их внешний вид и появляется возможность совершенствовать их и дальше. Каждый следующий век сулит очередной технологический прорыв: вы получаете возможность возводить новые здания и производить более совершенные юниты (будь то воины или мирные торговые суда). Например, достигнув Века Орудий, вы сможете строить фермы, тем самым обеспечив свою цивилизацию постоянным притоком пищи. Железный Век даст вам возможность строить боевых слонов — это мощнейшие юниты, обладающие страшной разрушительной силой. Но и в пределах одной эпохи хватает всевозможных исследований, ведущих к дальнейшему upgrade'ам и бонусам. Так, например, исследовав Long Bow, вы автоматически снабдите всех своих стрелков длинным луком (увеличенная дальность полета стрел и повышенная убойная сила). Познания же в алхимии дадут 30% бонус вашим метательным орудиям (луки, катапульты и баллисты).

На ход исторического развития цивилизации

влияет и тип выбранной расы — их в игре 12 (египтяне, греки, персы, ассирийцы, японцы, китайцы и т.д.). Так, например, египтяне не могут строить академий, но зато их тяжелые колесницы обладают повышенной прочностью; к тому же египетские жрецы действуют эффективнее жрецов других рас, а воины-египтяне получают некоторое преимущество при сражении в пустыне. Греки же слабы в землепашестве и собирательстве, зато сильны при добыче камня и золота; греческие корабли отличаются повышенной прочностью, а их фаланги движутся с завидной скоростью.

Пища, лес, камни и золото — вот и все, что требуется древнему человеку

Ресурсы естественным образом вписываются в общую картину это пища, лес, камни и золото. Только четыре, но вполне достаточно, чтобы внести должное разнообразие в игру, не потонув при этом в море экономических расчетов.

Пища всегда требуется для производства новых юнитов. Добывать пропитание можно тремя способами: охотой, собирательством и рыболовством (о земледелии поговорим позднее). Рыбачить можно как с берега (если неподалеку плещется рыба), так и в открытом море на рыбацких лодках. Охотиться можно на газелей, слонов, львов и крокодилов. Настичь газель любой охотник может и в одиночку, а вот на слона уже надо ходить толпой, так как разъяренное животное начинает топтать



■ Ловить рыбу можно не только с берега, но и в открытом море



■ Сбор ягод в самом разгаре: один склонился в зарослях, другой несет собранный урожай в деревню, а третий уж возвращается с пустой корзиной

нападающих. Со львами и крокодилами еще хуже: мяса в них немного, причем эти хищники норовят напасть первыми (даже на проходящего мимо мирного жителя).

Лес требуется для всех построек, а также для производства ряда юнитов (например, лучников). Потребность в камне и золоте вы ощутите на уровне Бронзового Века, когда для дальнейшего развития цивилизации (в первую очередь для строительства) вам будет требоваться все больше этих материалов. Добываются они в специальных шахтах, которые еще нужно поискать на карте.

Все перечисленные выше источники являются временными, то есть рано или поздно иссякают: леса вырубаются, зверье истребляется, шахты пустеют. Построив же фермы, вы обеспечите себя бесперебойной поставкой продуктов.

Во всех этих хозяйственных мероприятиях задействованы одни и те же мирные жители — крестьяне (villagers), которые в зависимости от рода занятий становятся то охотниками (hunters), то рыбаками (fishermen), то фуражирами (foragers), то



В доках строятся суда четырех типов: рыболовецкие шхуны — для ловли рыбы; транспортные суда — для перевозки юнитов; боевые корабли — для морских батальи и торговые суда — дабы увеличить ваш золотой запас

дровосеками (woodcutters), то фермерами (farmers). Постройка и ремонт зданий осуществляются их же руками. Крестьян можно использовать даже в боевых операциях, но воины из них никудашные. Все остальные юниты считаются боевыми, и их нельзя заставить заниматься никакой хозяйственной деятельностью, даже отправив на охоту. Это похоже на недочет. Можно было бы сказать, что им "по уставу не положено", но чем тогда объяснить тот факт, что лев не нападает на боевые юниты, обступив они его хоть плотным кольцом (или, может быть, у них заключен пакт о ненападении?...). Впрочем, это единственная несурьезность, которую удалось найти в



Наш передовой отряд наткнулся на баллисты противника

игре.

Золото также можно получать, ведя торговлю. Для этого можно строить торговые корабли и направлять их в порты других цивилизаций, создавая таким образом торговые маршруты. Есть и другой способ — строить торговые центры, тогда золото потечет в качестве пошлины от торговли товарами, привозимыми чужеземцами. Золото можно получать и в качестве дани, если сосед устрашитесь мощи вашей империи и попытается задобрить вас. Соответственно, таким же путем вы можете попробовать предотвратить нападение грозного противника. На этом вся дипломатия и исчерпывается.

Тактические сражения

Боюсь, что сразу же разочарую ортодоксальных поклонников Warcraft, если скажу, что в Age of Empires можно объединять юниты в группы, можно двигать их куда угодно, однако нельзя отдать приказ атаковать какого-то конкретного воина противника. Но так оно и есть на самом деле. Ваша же задача в сражении заключается в умелой переброске юнитов на поле битвы, а они уж сами решат, на кого напасть (обычно на ближайшего воина

противника, оказавшегося в их поле зрения, — на уровне бета-версии AI во время сражения еще не столь силен, как мог бы быть). Немаловажное значение имеет и расстановка юнитов перед сражением и сохранение боевых порядков во время боя: в первые ряды ставьте хорошо защищенных воинов, которые будут прикрывать лучников и катапульты, ведущие огонь с дальнего расстояния. Следует также обращать внимание на рельеф и тип местности: в рукопашной схватке дополнительный бонус получают воины, находящиеся на возвышении, а лучники и катапульты, стреляющие с утесов, наносят удар двойной силы. Если же вы играете за египтян или ассирийцев, то стоит заманить врага в пустыню — там ваши воины получают преимущество. Предусмотрены и морские сражения.

Каждый юнит имеет стандартные характеристики: атака, защита, живучесть, скорость, предел видимости (в игре есть fog of war). Стреляющие юниты характеризуются также дальностью выстрела и скоростью ведения огня (некоторое



Морские сражения — неотъемлемая часть игры



■ Неравный бой: железный век против века каменного



■ Хит-парад боевых юнитов: от примитивного дикаря с дубинкой до колесниц, боевых слонов и катапульт

время требуется на перезарядку). Есть и уникальный юнит — жрец, которых не только может лечить своих воинов, но и переманивать врага на свою сторону.

Юниты другой цивилизации оказываются доступны для атаки лишь в том случае, если по дипломатическому статусу вы считаетесь врагами. Если же дипломатические отношения нейтральны, то нападениям будут подвергаться лишь войска, но не мирные жители. И, наконец, все юниты союзников мирно уживаются друг с другом (никто никого не трогает).

Игровые возможности



■ Артефактам и руинам отводится особая роль: владение ими может принести долгожданную победу. Что касается древних рисунков на земле, то их нахождение может быть одной из целей в игре

Начну с одного, на первый взгляд, маленького (но приводящего к большим последствиям), отличия от Warcraft'подобных игр: в Age of Empires вовсе не обязательно строить здания вблизи друг друга. Это существенно расширяет стратегические возможности игроков. Например, вы можете переплыть на богатый флорой и фауной остров и построить там Town Center. Тем самым вы заложите деревушку, которая станет вашей житницей и позволит быстро развиваться. (Кстати, именно так целесообразнее всего поступить в одном из сценариев — I'll be back). Или, например, вы можете построить дополнительный барак в стратегически выгодном месте — тогда у вас не будет проблем с переброской войск.

Вторая отличительная особенность Age of Empires — можно генерировать случайные сценарии. Это обычная

вещь для Civilization, но нечто неслыханное для Warcraft-клонов. И здесь вам предоставляются весьма широкие возможности: можно выбрать одну из двенадцати рас, установить число игроков (от 2 до 8), определить размер карты от tiny до huge (всего 5 размеров, причем huge вдвое превосходит максимальный размер карт из Warcraft II), установить соотношение суши/воды на генерируемой карте и определить условия победы (victory conditions).

Вообще, о victory conditions (условия победы) надо сказать отдельно. Навскидку можно припомнить, что подобное было применено в Conquest of the New World и в урезанном виде в Heroes of Might and Magic II. Бороться до полного искоренения живой силы противника и догорания его построек вовсе не обязательно. В качестве victory conditions можно выбрать, например, Exploration — тогда победителем будет объявлен тот, кто первым вскроет, скажем, 95% карты. Можно также бороться за овладение артефактами и контролем над руинами. Можно поставить и чисто экономические условия — кто первым добудет, например, 5000 единиц золота.

Если вам и этого покажется недостаточно, тогда в вашем распоряжении встроенный редактор сценариев. Можно установить начальный запас ресурсов каждого игрока, выбрать тактику игры каждого компьютерного оппонента — агрессивная, оборонительная, пассивная, дружелюбная, сострадательная (как бы из области "не бей лежачего") — и определить планы ведения им хозяйства. Благодаря этому, система victory conditions становится еще более гибкой. Ну а самое главное — возможность как угодно редактировать случайно сгенерированные или уже готовые карты: добавлять/убирать леса, реки, горы, овраги, кустарники, определять начальное расположение Town Center всех цивилизаций и подкреплять кого-то дополнительными юнитами и/или зданиями.

Сами вы вряд ли будете играть на созданной вами же карте, зато можно обмениваться сценариями с друзьями. Не сомневаюсь, что и на Интернет появится масса сценариев, созданных игроками. (Тем более, если Microsoft объявит конкурс на лучший сценарий, выставив в качестве главного приза мультимедийный Pentium, оснащенный всем, чем только возможно.) Уже сейчас разработано более 40 "фирменных" сценариев, отражающих реальные исторические события. Их на-

звания говорят сами за себя: Alexander the Great, The Trojan War, The Ionian Explosion и т.д. Не менее выразительны и названия кампаний: Glory of Greece, Voices of Babylon, Yamoto.

Будет встроенная энциклопедия (не только сообщая детальные характеристики всех юнитов и сооружений, но и снабженная тактическими советами и историческими справками), статистический анализ прогресса всех игроков (примерно как с Civilization), chat button для многопользовательской игры — до 8 человек по модему, нуль-модему или через Интернет. Поддерживается графическое разрешение от 640x480 до 1024x768. По утверждению разработчиков для комфортной игры достаточен будет Pentium 75 с 16 Mb RAM. Обязателен Windows 95 (учитывая то, что издателем здесь Microsoft, подобное вполне естественно).



Встроенный редактор позволяет создавать сценарии по собственному вкусу (в том числе и моделировать реальные исторические события)

В заключение еще раз напомним, что статья выполнена на основе бета-версии. Выставленные нами в конце рейтинговые оценки являются в немалой степени предположительными. Вряд ли в полной версии многое переменится, однако не станем зарекаться. И как бы то ни было, как только Age of Empires появится, ждите в "Навигаторе" полноценное руководство на энное число страниц.

Игорь Савенков

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	8.2
Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов	
Знание английского: не требуется	



Жанр: Квест

Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium
DOS

Новый квест, разработанный ICE, представила недавно играющей публике фирма KOEI. Игра сделана по классическим канонам жанра, и сделана очень добротно. Симпатичный видеофильм сразу же вводит нас в курс дела — где-то в Карибском море исчез всемирно известный археолог, занятый поисками Атлантиды, и редактор крупной лондонской газеты дает поручение своему репортеру, Ричарду Кендаллу (Richard Kendall) разыскать исчезнувшего ученого и добыть сенсационный материал. Вооружившись полупустой бутылкой рома и деньгами на текущие расходы, вам предстоит вместе с Ричардом приступить к нелегким поискам.

Ark of Time относится к категории классических квестов.



Здесь есть персонажи, с которыми надо беседовать, и предметы, которые нужно находить и применять по ходу дела. Загадки в меру сложные, в основном они отражают суть работы журналиста — ты даешь людям то, что они хотят, а взамен получаешь информацию.

Графика в Ark of Time тянет на добротный средний уровень, который добротно лишь тем, что не мешает игре. А вот то, что игровой экран занимает аж половину экрана монитора, — это уже никуда не годится.

Ark of Time относится к квестам ушедшей эпохи, а сегодня мало кого можно привлечь сюжетом, все повороты которого заранее предсказуемы.

Роман
Кутузов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	5.6
Время освоения: от 0.1 до 1 часа	
Знание английского: необходимо	



представляет автомобильный симулятор НОВОГО поколения НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:

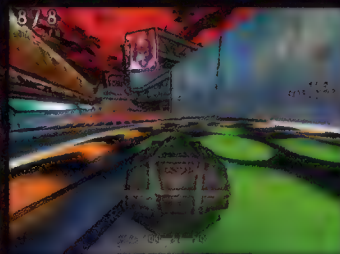
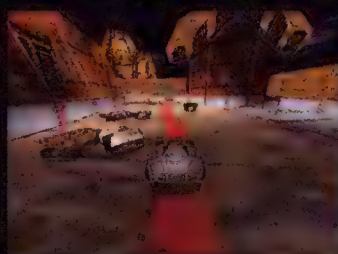
640x480 точек, 16 млн. цветов
одновременно, при этом все картинки
расчитываются в реальном времени
со скоростью 32 кадра/сек.
(до 60 кадров/сек. при использовании
графической карты с 3D ускорителем!)

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ:

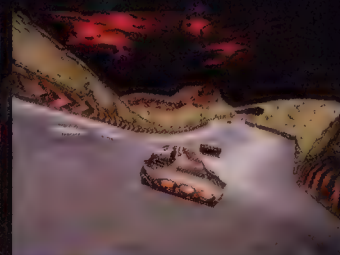
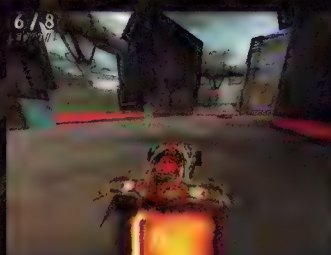
Игра по сети, по модему, с
использованием прямого соединения.
Возможность игры вдвоем на одном
компьютере (при этом экран монитора
разделен пополам). И наконец
коллективная игра в Internet (плани-
руется даже проведение чемпионата
мира по 'POD')

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Windows 95, Pentium 100Mhz
(рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX),
16Mb RAM, 1Mb Video, 2x CD ROM,
звуковая карта совместимая с Windows 95.



Планета погибает. На последнем
улетающем космическом корабле
осталось всего одно свободное место.
Чтобы занять его Вы должны
победить в гонке.



POD

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



АКЕЛЛА

©UBI SOFT Entertainment. Права на игру 'POD' принадлежат компании Ubi Soft Entertainment.

Эксклюзивные права на распространение русской версии 'POD' в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии
принадлежат фирме "АКЕЛЛА". Телефон: (095) 242-0323, факс: (095) 242-8898



Жанр: Экономическая стратегия

Системные требования: Pentium 90, 8 (16) Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

*В новизнах твоих старина нам слышится
Письмо старообрядцев к Александру II, 1863 г.*

Imperium Galactica (разработчик Digital Reality, издатель GT Interactive) в целом похожа на Star Control 3 (либо Reunion — как вам больше нравится), но с явным уклоном в сторону детального градостроительства и менеджмента по типу SimCity 2000. Космические баталии, носившие в SC3 аркадный характер, сведены в IG к самому минимуму и во многом схематичны. То же самое можно сказать и о наземных сражениях.

Сюжетная линия

3427 год. Вы начинаете свою карьеру в чине лейтенанта с дальним прицелом стать Императором всей галактики. С самого начала вам даются три уже отстроенные колонии, однако дела в одной из них идут, прямо скажем, плохо. Вам надо по быстрому сориентироваться

и придумать, как срочно выправить ситуацию. Не успели вы еще разобрататься с "хозяйственными делами", как уже начинают поступать всевозможные сообщения и предложения как от "частных торговцев", так и от "официальных представителей".

Задания будут самыми разнообразными: защита от пиратов, эскорт кораблей, борьба с вирусной эпидемией и т.п. Справитесь — получите щедрое вознаграждение (деньгами, техникой, кораблями, оборудованием и т.п.; возможно, вас повысят в звании или наградят, если вы выполняли приказ губернатора). Только не спешите сразу же кидаться в бой (или погружаться в работу) — сначала разберитесь, с кем вы, собственно, имеете дело. В игре семь рас плюс два галактических союза: Free Nations Society и Alliance of Free Traders. Ко всем требуются особый подход и особое обращение,

и при этом не стоит забывать о конечной цели: утверждение вашей Империи на необъятных галактических просторах.

Скучать не придется. Хотя бы потому, что красочных заставок в игре предостаточно. Похоже, что Digital Reality пытаются воплотить "реальность виртуального мира": есть даже смена дня и ночи (кто знает, тот вспомнит Wardiary). С наступлением сумерек на экране колонии сгущаются краски и темнеют цвета. А если вместе с приходом сумерек у вас сгустится настроение и потемнеет на душе, то захаживайте в бар, где можно пропустить чашечку кофе. А заодно и — кто знает? — вдруг представится возможность повидать давнишнего приятеля и, припомнив, что в свое время он работал над одним засекреченным проектом, попытаться у него выведать, какие технологические уровни требуются для создания новейшего супер-корабля Avenger. Словом, "виртуальная жизнь" кипит.

Менеджмент всему голова

Imperium Galactica потребует от вас в первую очередь таланта умелого финансиста, искусно балансирующего на грани расходов/доходов. Вам предстоит немало пошевелить мозгами, планируя развитие колоний и намечая дальнейшее строительство (как в SimCity 2000).

Итак, по порядку.

Источников доходов всего два: налоги с населения и налоги с торговли. Налоги с торговли фиксированы и определяются числом торговых постов, торговых центров и банков в каждой колонии. Доходы с населения — более гибкая вещь; они определяются численностью населения колонии, уровнем сбора налогов (устанавливаете вы сами) и дисциплиной уплаты налогов. Все три фактора взаимозависимы: при по-



■ Каждая колония — миниатюрный город с менеджментом по типу SimCity 2000



■ В наземных сражениях все тактика выстраивается вокруг защиты/разрушения зданий



■ Экран дробления флота на группы меньшего размера

вышении уровня налогообложения возрастает неспокойствие населения и, как следствие, снижается дисциплина уплаты налогов. Впрочем, положение можно выправить, насаждая полицейские участки. Другое противоядие — строительство баров, развлекательных центров, парков, церквей, стадионов (но только на планетах, населенных людьми).

Для каждой колонии критическими являются три параметра: обеспеченность жильем, продовольствием и энергией. Первые два фактора напрямую влияют на численность населения колонии, а при недостаточном снабжении энергией часть зданий может перестать функционировать, со всеми вытекающими последствиями. На засушливых планетах рекомендуется строить Water Vaporator, обеспечивающие дополнительный приток воды, что повышает рождаемость в колонии (хотя такой графы, как обеспеченность водой, в IG нет).

Игра вводит жесткие ограничения на строительство зданий одного типа. Обычно в каждой колонии можно возвести не более 1–3 одинаковых строений (этот лимит может отчасти сниматься в ходе дальнейшего развития).

Космический флот и освоение звездного пространства

Торговля осуществляется посредством транспортных кораблей, совершающих регулярные рейсы между колониями. Эти корабли нуждаются в защите от

пиратов, начинающих доминировать уже с первых минут игры. В дальнейшем вы встретитесь и с другими расами, так что сильный космический флот вам совершенно необходим. Имеется четыре основных типа кораблей (Fighter, Destroyer, Cruiser, Flagship), каждый из которых, кроме Fighters, можно дооборудовать по собственному усмотрению, ставя новое вооружение, сканеры, увеличивая защиту, оснащая корабль дополнительными двигателями и т.д.

Обнаружив новую планету, вы сначала посылаете на нее спутник-разведчик, который начинает передавать основную информацию о природных условиях. Эта информация позволяет оценить, насколько новая планета пригодна для жизни людей. Если планета уже колонизована другой расой — можно заслать на нее спутник-шпион, чтобы собрать информацию о типе и количестве построек. Если планета представляет собой "лакомый кусок" и недостаточно хорошо защищена, тогда почему бы не завоевать ее? Направляйте на нее свой флот, не забыв загрузить во флагманские корабли (flagships) наземные войска (танки, артиллерию и т.п.).

Сражения

Если на орбите планеты имеется вражеский флот и/или в колонии установлены орудийные башни (как Ion Projector), способные стрелять по кораблям, то штурм планеты начнется с битвы в космосе. Сражения происходят в реальном времени, на манер Lords of the Realm 2: искусно маневрируя фиксированным количеством войск, надо достичь победы. Когда происходит нападение на вашу планету, то главное внимание стоит уделять флагманским кораблям, поскольку только эти корабли могут перевозить наземный десант (кроме того, в них можно загружать и бомбы — достаточно эффективное оружие против колоний). Соответственно, если будут уничтожены все флагманские корабли, то вторая фаза сражения — наземная битва — попросту не наступит.

Битва на поверхности планеты также идет в реальном времени. Сначала происходит дислокация войск. Атакующий расставляет свои юниты по специально отмеченным клеткам на краю карты, а обороняющийся пытается рассредоточивать силы между зданиями. Войско обороняющегося определяется количеством и типом зданий, предназначенных для наземной защиты. Так, например, каждый барак дает по 4 танка, а Garrisons и Fortresses автоматически открывают огонь по приближающемуся противнику. Поэтому немаловажное значение приобретает также и то, насколько удачно вы расположили свои крепости на стадии строительства колонии.

Если все наземные войска обороняющегося разбиты, колония переходит во владение атакующего, при этом она по-прежнему населена представителями расы потерпевшего поражение (и так как эти "представители" готовы платить на-



■ Дипломатические отношения со всеми семью расами и двумя галактическими союзами выражаются конкретными числами



■ Древо исследований: желтый цвет — уже известное; зеленый — можно исследовать на следующем шаге; серый — отдаленная перспектива



■ В ранге адмирала вам придется изрядно попотеть: взгляните только на сплошь усеянную планетами галактическую карту

логи, то это не столь важно). Только учтите, что с самого начала любой завоеватель автоматически вызывает неприязнь у населения, поэтому уровень беспокойства в колонии будет достаточно высок. Чтобы сбить его, стройте полицейские участки.

Если же вы были в роли обороняющегося, тогда после удачно отбитой атаки не забудьте проверить уровень повреждения зданий и, в случае необходимости, подремонтировать их. Помните, что поврежденное здание функционирует менее эффективно, а ряд зданий попросту перестает действовать (как, например, научный центр, если будет поврежден на 50%).

Научные исследования

Исследования можно вести по 5 направлениям: Искусственный интеллект, Общественная инженерия, Физическая механика, Компьютерные технологии, Военные технологии. Достижения в каждой из обла-

стей знаний позволяют строить новые, более совершенные здания и снабжать космические корабли лучшим оборудованием. Прогресс по каждому направлению определяется суммарным числом и типом development centers в империи. В каждой колонии можно строить не более одного такого исследовательского центра, причем каждый "грызет гранит науки" только в одном направлении. Таким образом, если вы очень захотите заполучить технологию, для овладения которой требуется 2-ой уровень в Artificial Intelligence и 1-ый уровень в Mechanics, а у вас только 1 научный центр по Artificial Intelligence, то 2 центра по Mechanics, то вы можете снести один Mechanics-центр и построить вместо него AI-центр.

Камни в огороде

Теперь, когда вы составили себе относительно полное впечатление об игре, настал черед указать на целый ряд недостатков, не позволяющих IG достичь хитового статуса.

Во-первых, как уже говорилось, это отсутствие собственной индивидуальности. IG — скомпонованный набор идей, ранее реализованных в других стратегиях.

Во-вторых, это практически

не анимированная графика. Космические и наземные бои напоминают уменьшенный вариант Star General с уровнем анимации а-ля Star General (то есть юниты предстают перед вами в виде схематично нарисованных фигурок, безжизненно перемещаемых по игровой карте). Подобная графика была модна 3 года назад. Плюс к тому — неприятная для глаза палитра.

В-третьих, сам бой характеризуется низкими тактическими возможностями и упрощенной системой действий (например, в космосе все сводится к "забить флагмана").

В-четвертых, у IG обнаружен симптом Magic The Gathering — Battlemage: управление колониями не до конца приспособлено для удобства игрока, в результате чего могут возникать такие милые вещи, как раздельное указание фронта работ для исследовательских центров на сотне планет (!!!).

Существуют и другие недоработки. Imperium Galactica — вполне добротная стратегия среднего пошиба, ничего особенного из себя не представляющая, но могущая скрасить время до выхода куда как более значительных релизов.

Игорь Савенков

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.4
Время освоения: от 2 до 3 часов	
Знание английского: желательно	

CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS

Войдя в игру, нажмите Shift и, не отпуская его, наберите KAROLY. После этого вам станут доступны коды:

- c — все изобретения
- v — неограниченный запас денег
- 5 — ранг Lieutenant
- 6 — ранг Captain
- 7 — ранг Commander
- 8 — ранг Admiral
- 9 — ранг Gr. Admiral

Осторожней обращайтесь со сменой рангов. Повышая себя в звании, вы тем самым переноситесь вперед по сюжетной линии и пропускаете немалый этап дипломатических отношений. При этом вы будете владеть столькими колониями, сколько вам "положено по званию", но космический флот останется прежним. Если же вы понизите себя в чине, а ваш флот окажется на "недоступной по званию территории", то вы просто его потеряете.

CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS



■ Нападение пиратов на транспортный корабль

Будущее составляется из прошедшего.

Папиус

SANDWARRIORS

The Battle for the Sun Throne

Жанр: 3D action

Системные требования: Pentium 90, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 150, 16 Mb RAM

DOS, Windows 95

6225 год. Планета Тауи. Египет...

Что бы вы подумали об игре, действие которой разворачивается среди сфинксов, фараонов и пирамид? Квест про древний Египет? Нет, не правильно. Стратегия? Опять не правильно. Как вам понравится, господа, воздушный 3D action времен Тутанхамона, нечто наподобие "Русской Рулетки", иначе — Descent на открытых пространствах? Представьте себе: в церемониальный зал, залитый светом факелов, вместе со жрецами Осириса входят боевые роботы... Между пирамидами темнеет асфальт взлетно-посадочных полос... На крышах храмов установлены плазменные пушки противовоздушной обороны... И над всем этим летите вы — пилот Империи Хоруса — на своем песчаном истребителе с древнеегипетскими символами на крыльях.

А что, собственно, делают в древнем Египте всякие там лазеры, роботы и тому подобная научно-фантастическая атрибутика — недоуменно спросите вы. А это вовсе и не Египет — отвечает нам Gremlin Interactive, разработчик игры SandWarriors. Это вам только так показалось! На самом деле действие игры разворачивается на далекой планете Тауи (Tawu). И не в доисторические времена, а 6225 г. от Рождества Христова. Непонятно, правда, почему на далекой планете система летоисчисления такая же, как и на Земле, и еще более непонятно, почему загадочная Тауи так похожа на земной Египет (возможно, у Gremlin Interactive не хватило денег на фантастические декорации и пришлось снимать на натуре? :—)))).

Но так или иначе, эта планета поделена между двумя древними Империями, которые вот уже многие поколения ведут непримиримую войну за власть. Вы начинаете игру в роли рядового пилота одной из Империй. Перед вами — довольно стандартные для такого рода игр задания: патрулирование, эскорт, атаки вражеских баз и т.п. Управлять вам придется неким самолетообразным летательным аппаратом, основные функции которого, в общем-то, не отличаются от соответствующих функций земных истребителей. Управление — стандартное для авиасимуляторов. Интерфейс чем-то напоминает старый добрый Retaliator. Небольшой радар, перекрестье прицела и указатели скорости и высоты — минимум необходимой информации. Набор вооружения достаточно большой, но не блещет оригинальностью: пулемет, несколько лазерно-плазменно-лучевых пушек, ракеты обыкновенные и самонаводящиеся, пара видов бомб, — все это уже стало джентльменским набором летчика.

На чем летать и из чего стрелять, вроде разобрались. Теперь посмотрим, как это все выглядит.

SandWarriors использует целых четыре графических разрешения: от 320x240 до 800x600. Графика в целом не то, чтобы очень красивая, но к игре вполне подходит. Собственно, чего еще можно ждать от бескрайних пустынь, кроме одноцветных песчаных барханов! Зато населенные пункты и военные базы смотрятся очень даже ничего. Отдельно стоит сказать о врагах: уж чего-чего, а в SandWarriors есть, в кого пострелять! Помимо воздушных целей и пушек ПВО, игрок столкнется со множеством других противников, таких как танки, роботы в стиле MechWarrior и т.д. Все эти консервные банки очень приятно

взрываются — БАМ! — и во все стороны разлетаются четко прорисованные осколки...

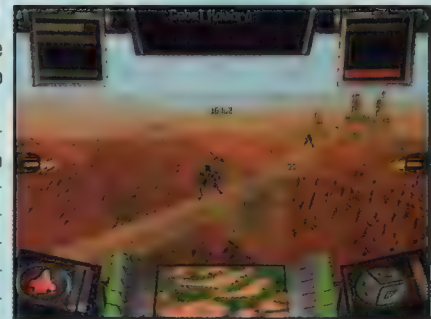
Каждая игра старается внести что-то новое в жанр, что-то такое, чего еще ни у кого не было. SandWarriors тому не исключение. К очевидным нововведениям можно отнести наличие так называемых маневров, то есть заданных моделей поведения самолета, освобождающих внимание пилота для ведения воздушного боя. При активизации маневра ваш древнеегипетский аэроплан начинает действовать согласно определенной тактике, например, выписывать широкие круги в воздухе. И если вы научитесь умело использовать маневры в воздушных боях, это наверняка не раз спасет вам жизнь. А ведь отсюда один шаг до программирования полетов целой эскадрильи, то, чего всегда не хватало симуляторам, реализовавшим режим "волка-одиночки", чего в реальных боевых действиях практически не случается.

В целом, получился добротный 3D action. Хотя хитом он, скорее всего, не станет, так как маловато в нем радикально новых и по-настоящему крутых элементов. Египетская тематика — так даже та куда как интереснее и полнее представлена в PowerSlave и S.C.A.R.A.B. И все же, если хотите почувствовать себя фараоном с крыльями, — то почему бы и нет!..

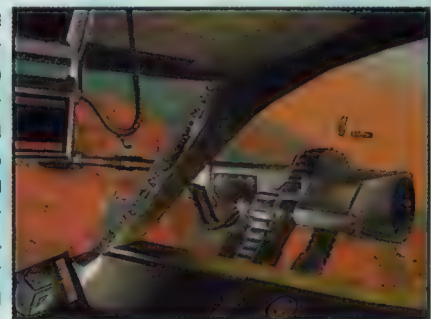
Александр
Сидоровский



■ Древнеегипетская экзотика — та атмосфера, в которой разворачиваются события SandWarriors



■ Присутствует масса противников — от роботов и пехотинцев до всевозможной воздушной техники



■ Вид из окна кабины на один из двух пулеметов; в SandWarriors присутствует немало оружия — но никакого оригинального



■ Так выглядит общая боевая карта

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.2
Время освоения: от 0.1 до 0.5 часов	
Знание английского: не требуется	



Жанр: Real-time стратегия

Системные требования: Pentium 90 (120), 8 Mb RAM
Windows 3.1/95

Все жанры хороши, кроме скучного.

Вольтер

О том, как Земля опоздала к разделу Вселенной

В 2020 году человечество наконец открыло технологию межзвездных перелетов. Возможность переселения на

территории и решили заслат на планету колонизационные партии, по одной от каждой расы. Та из них, которая добьется победы над всеми остальными, завоюет планеты для своей цивилизации.

Таким образом, вместе с колонией землян на новой планете появилось еще несколько колоний-конкурентов. Владеть новым миром будет тот, кто выйдет победителем в грядущей схватке. Буду-

каж. Windward Studios (издатель — HeadGames) предлагает нам в очередной раз попробовать себя в роли спасителя земной цивилизации. Что ж, нам не в новинку, не так ли? Тем более, что и жанр у игры до боли знакомый — real-time стратегия, и сюжет досконально, за исключением названий, повторяет сюжет Accolade'овского Deadlock. Впрочем, этим сходство Enemy Nations с Deadlock и заканчивается.

Немного истории

Первоначально выход Enemy Nations планировался на осень 1996 года. Ведущие зарубежные игровые журналы пестрели разворотной рекламой игры. В usenet'овских конференциях Интернет новую стратегию от Windward Studios трактовали как безусловный хит, который заткнет за пояс все, что существовало к тому времени в жанре. Enemy Nations была заявлена в первую очередь как multiplayer, причем с поддержкой Интернет. Идея о том, что можно будет вести битву внутри городов-баз, вызвала у игроков всего мира горячее одобрение и поддержку.



другие планеты должна была спасти людей от перенаселения Земли и экологических катастроф. После продолжительных поисков земляне узнали, что вселенная заселена множеством развитых цивилизаций, которые владели всеми известными планетами, пригодными для жизни. А таковых во вселенной оказалось совсем немного. Последняя такая планета была найдена многие годы назад. Землянам не осталось ничего...

Но, как известно, надежда умирает последней. Поиски пригодной для жизни планеты продолжались и — увенчались успехом. Человечество открыло прекрасный, никем не занятый мир Дактон IV (Dacton IV). Однако же открытие оказалось слишком ценной находкой...

Одновременно с земным флотом к планете прибыли флоты еще 11 цивилизаций. Какое-то время на орбите планеты происходили ожесточенные столкновения, но ни один из флотов не мог ни достичь победы, ни прорваться на планету. Конфликт затянулся и зашел в тупик. Выход был найден после того, как представители всех двенадцати флотов встретились на нейтральной

территории и решили заслат на планету колонизационные партии, по одной от каждой расы. То есть, уважаемые читатели, в ваших могучих ру-

После появления играбельной демо-версии Enemy Nations многие игровые журналы поспешили дать по игре review, ориентируясь частично на саму



■ Просматривание всех ваших юнитов в отдельном окне с возможностью их выделения — одна из многих черт Enemy Nations, которые во время игры практически не используются



■ Так выглядит меню постройки сооружений; всего в игре более 30 видов построек

демку, частично — на значительные массивы информации, выложенные на web-сайт Windward Studios. Никто не сомневался, что игра появится вот-вот и немедленно покорит мир. Enemy Nations выставались высочайшие рейтинги.

Однако судьба распорядилась по-иному. Сначала робко и неуверенно, а потом со скоростью снежного кома стали нарастать разговоры о том, что стратегия сия, может, и неплохая, но абсолютно неинтересная: нединамичная и скучная. Причем указывалось, что наименьшую ценность она представляет именно как multiplayer.

Мы не располагаем достоверными данными, однако рискуем предположить, что именно это и стало причиной переложения срока выхода Enemy Nations на более поздний период. Как итог — стратегия выходит лишь весной 1997 года практически без какой-либо рекламной поддержки. Появляется в не-сколько переработанном виде, хотя и без кардинальных изменений.

Всего лишь еще один real-time?

К сожалению, на сегодняшний день отношение к жанру real-time стратегии сводится к следующему: сколько можно штамповать эти безликие клоны!? Все говорят о кризисе перепроизводства, свежие идеи можно пересчитать на пальцах одной руки.

— К чему это ты клонишь? — спросите вы меня. — Хочешь сказать, что Enemy Nations — всего-навсего очередной клон?

И да, и нет.

Нет, потому что про эту игру нельзя сказать, что она почти полностью повторяет Red Alert, Warcraft II или еще кого-то. Да, потому что заимствованного в ней все же больше, чем своего.

Enemy Nations представляет собой нечто вроде The Settlers 2. Огромное внимание уделяется хозяйственной деятельности, причем, как и в The Settlers 2, система ведения хозяйства чрезмерно усложнена. Отсюда — черепашья скорость развития колонии, никакой динамичности. Впрочем, кому-то такой темп по душе — не станем спорить, это на любителя.

Графически и чисто внешне Enemy Nations напоминает Deadlock и Imperium Galactica. Поддерживаются разрешения от 640x480 до 1024x768. Авторами создан действительно трехмерный ландшафт, в игре присутствуют двенадцать типов местности. Карта планеты генерируется случайным образом каждый раз, когда вы начинаете новую игру. Однако прорисовка юнитов — нищенская, крайне далекая от качества KKnD или Red Alert. Анимация у юнитов вроде как терпимая, но их мелкостя приводит к тому, что стоит юниту забраться в лес, как он уже практически перестает быть виден, как бы он там не двигался. Взрывы же вообще почти что никак не

сделаны, одно название, что взрывы (кто сомневается — раздобудьте у знакомых или еще где Dark Colony и посмотрите, как это сделано там). К тому же, в игре 30 с лишним построек и масса юнитов, однако отличия соответствующих юнитов и построек у разных рас не столь уж и велико, — это относится и к графике, и непосредственно к игровому процессу.

В Enemy Nations используется вид в три четверти (изометрическая проекция). Благодаря этому карту со всеми находящимися на ней объектами можно поворачивать, выбирая один из четырех удобных ракурсов (как в SimCity 2000). Кроме того, изображение можно приближать и удалять, что особенно удобно для контроля над большими территориями.

Однако интерфейс игры оставляет желать лучшего. Поймите нас правильно — он продуман и в достаточной мере логичен. Но, чтобы с ним разобраться, требуется не так уж мало времени. Интерфейс построен в виде окон на манер Windows, как это было в The Settlers 2. Само по себе это, конечно, неплохо, но вот доступность интерфейса для понимания от этого не возрастает — совсем даже наоборот.

Звуковые эффекты в Enemy Nations сами по себе неплохие. Шум работаю-



■ Карта местности характеризуется малой информативностью и заикленностью на себя: в какую бы сторону вы ее не вращали, она не заканчивается

щих двигателей, выкрики водителей кранов и грузовиков — все это сливается в очень правдоподобный гул. Создается ощущение присутствия на какой-то большой стройке... Однако речевая озвучка просто-таки отвратна. Особенно «незабываемо» звучит голос девочки (судя по всему, это дочь Дэйва Филейна, лидер-дизайнера игры).



Музыка немного напоминает композиции, звучавшие в System Shock. Но здесь надо учесть, что все, считавшееся нормальным для давненько появившегося System Shock, ныне уже успело устареть. До монументальных гимнов Warcraft II Enemy Nations не дотягивает ни на малость.

Обилие хозяйственных мероприятий, которые предстоит вести игроку, облегчаются высоким уровнем AI. К примеру, только что построенный грузовик при отсутствии специальных команд начинает работать по своему усмотрению. Он оценивает обстановку и решает сам, что куда нужно везти.

Некоторые из особенностей Enemy Nations (такие как выбор расы или научные исследования), напоминают скорее Master of Orion 2, чем любую из существующих real-time стратегий. Но подробнее об этом ниже.

Кем быть...

Такого количества рас, как в Enemy Nations, не было еще не в одной стратегии в реальном времени. Мы привыкли выбирать из двух, трех, ну, четырех сторон. А тут целых двенадцать! Правда, надо сразу оговориться — различия между ними не настолько значительные, как, скажем в WarWind или в некоторых других стратегиях. Индивидуальность рас кроется не в отличном от других внешнем виде, а в присущих каждой из них уникальных особенностях. Причем каждая раса отличается от другой по нескольким существенным показателям. Этим игра немного напоминает MOO2. Выбор расы влияет на тактику игры. Например, расы с увеличенным ростом населения или с улучшенными способностями к производству получают преимущество в начале игры, когда важно быстрое развитие. И наоборот, расы, преуспевающие в ратном деле, проявят себя только во время ведения военных действий.

...приземлившись...

Что делают все нормальные космонавты после приземления на чужую планету? Правильно, выходят из кораб-



■ Весьма желательно все сооружения соединять дорогами — без них тормозятся транспортные перевозки

ля и исследуют окружающую местность. А если они собираются построить тут небольшой город с комплексом добывающе-перерабатывающей промышленности и военными заводами, то им может понадобиться кое-какая техника для строительства. Первая миссия начинается с выбора места для приземления корабля, который становится первым зданием новой колонии. Выбор правильного места чрезвычайно важен, так как, в отличие от большинства стратегий, каждую новую миссию вы будете начинать на вашей старой базе, сохраняя все ресурсы и технику, которые оставались у вас в конце предыдущей миссии. Дать конкретную рекомендацию на этот счет невозможно, потому что каждый раз игра заново создает ландшафт планеты. Можно лишь посоветовать сажать корабль не вдалеке от леса и, если получится, от залежей полезных ископаемых (они обозначены специальными символами).

Та техника, которую вы получите в начале игры, зависит от стартового ко-

ки, где вы — в роли главного прораба. Чтобы построить здание, надо отдать крану соответствующую команду, а грузовики в то время будут подвозить к месту стройки необходимые материалы. Одно утешает — водители смысленные попались. Сами знают, что куда везти. И везут, и при этом вас, между прочим, не спрашивают. Чем больше будет расти наш город, тем больше времени придется проводить, перебрасывая грузовики с одного маршрута на другой.

...КАК ВЕСТИ ХОЗЯЙСТВО...

Экономическая схема Enemy Nations представляет собой цепочку шахта ⇨ перерабатывающий завод ⇨ хранилище ⇨ производящий завод. Цикл, который вы могли изучить еще в Dune 2 (если, безусловно, принять харвестер за источник ресурса, аналогичный шахте, с той лишь разницей, что харвестер подвижен, а шахта стационарна).

Начнем с конца. Конечной целью



■ Обратите внимание: юниты напоминают трехпиксельные пятнышки, едва видные в густых зарослях чего-то там (травы?) на трехмерной поверхности

эффицента, который вы выберете. При выборе civilian и full civilian ваша база будет располагать несколькими строительными кранами и тяжелыми грузовиками, при military / full military вам представится возможность разыграть более быстрый старт. Наличие системы стартового коэффициента позволяет значительно упростить часть нудных хозяйственных мероприятий для тех, кто их таковыми считает.

Помните С&С? Добываем всего один вид ресурсов; чтобы построить здание, надо всего лишь ткнуть курсором в желаемое положение... Вспомнили? А теперь забудьте — в реальной жизни все не так. В Enemy Nations вас ожидает нечто вроде симулятора строй-

любой стратегии является наштамповать армию побольше. В Enemy Nations техника производится на нескольких заводах: Vehicle Factory (мирная техника — грузовики, краны и т.д.), Weapon Factory (легкая военная техника), Assault Factory (основные виды военной техники), Dread Factory (тяжелая техника). Кроме этого, вы можете строить корабли на Shipyard и Warship Factory. Для тренировки солдат служат Camp и Barracks. Для создания армии, а также для строительства вам понадобятся лес, сталь и инопланетный минерал ксилитий (xilitium). Лес добывается на лесопилке (Lumber Mill). Это сооружение надо строить в самом начале игры, сразу после фермы. Лесопилка должна нахо-



В игре присутствует три степени масштабирования карты — аналогично тому, как в SimCity 2000

даться в лесу (вспоминаете The Settlers 2?), поэтому при выборе места для посадки корабля убедитесь, что лес рядом есть. Ксилитий — редкий минерал, который понадобится вам для строительства "продвинутых" сооружений. Добывается в ксилитиевых шахтах. Сталь производится в сталеплавильне (Smelter). Для этого вам потребуются уголь и железо. Чтобы их получить, требуется отыскать залежи этих ископаемых (всего присутствует 8 разновидностей, включая пищу и энергию) и построить там шахты. Все строения нужно соединять между собой дорогами и задавать грузовикам постоянные маршруты транспортировки. Кстати, о дорогах: прокладывая шоссе от одного объекта до другого, можно забыть, зачем все это, собственно, нужно. Если вам придется строить дорогу длиной в два экрана, на это уйдет столько времени, что можно было бы уже миссию пройти. Что же касается грузовиков, то их основная задача состоит в доставке добытых ресурсов на перерабатывающие станции.

Кроме сырья для промышленного производства, вам понадобятся зерно, чтобы кормить людей; бензин, чтобы "кормить" машины; и, наконец, электроэнергия, чтобы все это работало. С зерном все понятно — строй фермы (Farms) и люди будут сыты. Бензин нужно производить из нефти. Нефть добывают в нефтяных скважинах (Oil Well), а перерабатывают ее на очистительном комбинате (Oil Refinery). Интересно, что без бензина машины будут продолжать ездить, хотя и медленнее, а вот стройка остановится. Что касается электроэнергии, то ее вырабатывают электростанции, сжигая уголь или бензин. Позже у вас появятся атомные электростанции, не потребляющие никаких ресурсов.

Ко всему этому остается добавить, что время от времени для людей нужно строить жилые дома и офисы (нечто по-

добное было в Deadlock).

...как развиваться...

Отдельно нужно сказать про научный центр, так как это здание является одной из наиболее существенных новинок игры. Исследование новых технологий в Enemy Nations поставлено на принципиально новый уровень по сравнению с большинством real-time стратегий.

После того, как вы построите научный центр (Research Center), у вас появится возможность исследовать новые технологии, позволяющие улучшить любую область деятельности. Такие необходимые знания, как технология добычи ксилития и строительство кораблей можно получить, только проведя соответствующие исследования в научном центре. Поэтому его рекомендуется строить сразу же, как только вы накопите достаточно ресурсов.

...и как воевать.

На самом деле войны в игре меньше, чем хозяйственных забот. Единственное, что по-настоящему заслуживает внимания, так это возможность уличных боев. Некоторые здания — такие как лагерь (Camp), бункер (Bunker), форт (Fort) — имеют активную оборонную функцию. То есть при нападении врага колония превращается в отстреливающую крепость. Здания располагаются в игре таким образом, что бои проходят не возле базы, а на самой базе, между домов. Поэтому при постройке базы обращайте внимание на расположение зданий. Учитывайте возможность ведения боевых действий прямо "на улицах города".

Еще одна важная особенность. В отличие от KKnD, где бывалый вояка не только полностью подлечивает свои ра-

ны, но и улучшает личные характеристики, в Enemy Nations раненый солдат или подбитый танк начинают мазать по противнику, дольше перезаряжать оружие и т.д.

Искусственный интеллект (AI) противника достаточно высок, но не настолько, чтобы его действия нельзя было предсказать. Компьютер по-прежнему уступает человеку в сообразительности. Хотя надо отдать ему должное — в условиях случайной генерации карт компьютер не может действовать по заранее заданной схеме. Ему тоже приходится шевелить "серым веществом".

Multiplayer

В режиме multiplayer поддерживаются модем, нуль-модем, локальная сеть и Интернет. Как и в Warcraft II, в multiplayer-сражении могут участвовать одновременно и компьютерные игроки, и люди. Только в многопользовательской игре появляется возможность ведения дипломатии, которая, к сожалению, для одиночной игры реализована не была.

Судя по отзывам, multiplayer стал ненамного, но получше того варианта, который был представлен в осенней демо-версии.

Итог

Итак, каковы же могут быть шансы Enemy Nations в наш век повального клонирования среди стратегий, когда чуть ли не каждая новая стратегия тем или иным образом копирует своих предшественников? Безусловно, сказанное относится в первую очередь к real-time стратегиям.

Enemy Nations содержит несколько оригинальных черт, но в остальном, подобно Imperium Galactica, практически лишена собственного лица. Внесенные в игру "плагиатские" идеи довольно органично согласованы между собой и стратегия вполне играбельна, однако ее ценность для жанра в итоге невелика, а соответственно Enemy Nations — вряд ли нечто большее, чем просто проходная вещь. Хотя и неплохая.

Александр Сидоровский

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.0
Время освоения: от 1 до 2.5 часа	
Знание английского: не требуется	



Было гладко на бумаге,
Да забыли про овраги,
А по ним ходить
Лев Толстой

Жанр: Автосимулятор

Системные требования: Pentium 90 (133), 16 (32) Мб RAM
Windows 95

Need For Speed 2 (NFS2) от компаний Electronic Arts и Pioneer Productions ждали. Первая часть произвела фурор в жанре автосимуляторов, и у поклонников игры были все основания предполагать, что продолжение окажется уж во всяком случае не хуже...

С чего начинается

Едва ли не единственное несомненное преимущество NFS2 по сравнению с первой частью — великолепно отснятый вступительный видеоролик, демонстрирующий соревнование двумя скоростными монстрами. Надо признать, качество видео значительно улучшилось.

По окончании ролика вы попадаете в основное меню, отмечая при этом отсутствие прежних красочных пейзажей и изображений автомашин в его оформлении. Досадно — но зато интерфейс меню теперь ку-

да как более продуман и на нем гораздо легче ориентироваться.

Пробежавшись по менюшкам, обнаруживаете, что в NFS2 шесть трекков, причем все — кольцевые. Замкнутость трассы, скорее всего, производит на вас катастрофическое впечатление. Добрая половина очарования игры утрачена, Electronic Arts решили прийти к стандарту аркадных и спортивных симуляторов. Зачем?.. И почему только шесть трасс, хотя бы во второй части могли сделать десять-пятнадцать? Тем более если уж они закольцованные? Утештесь — на самом деле есть еще одна трасса, как бы "секретная". Возможно, это немного сгладит ваше разочарование. Ну хотя бы на самую малость...

Автомашин — восемь. Вы с восхищением разглядываете модели McLaren F1, Ferrari F50, Lotus GT1, Italdesign Cala, Isdera

Commendatore 112i, Jaguar XJ220, Ford GT90, Lotus Esprit V8. Воистину шедевры автомобилестроения, настоящие цари дорог! Правда, часть этих шедевров в реальной жизни представлена в единичном экземпляре, и царят они вовсе не на дорогах, а на заводских тестировочных площадках. Вам предоставлена уникальная возможность: ощутить себя в кабине супермашины, на которой ездили только заводские испытатели! Зачем это было разработчикам нужно — непонятно, но все равно здорово! Наверное...

О необходимости Pentium

Итак, выбрали чемпионат, или одиночную игру, или пригласили товарища сразиться вдвоем на одном компьютере с делением экрана надвое, и — в путь! Однако первый же приходящий в голову вопрос оказывается несколько далек от иг-



■ Когда происходят подобные столкновения, ты готов благодарить всех святых за то, что машина по-аркадному неуничтожима



■ Неужели при минимальных Pentium 90 и 16 Мб RAM нельзя было сделать красивое реалистичное небо?..



■ С грохотом промчаться по мощной улочке, пролегающей через древний замок... и снова промчаться... и снова... трассы — то ведь теперь только кольцевые...

ровой среды NFS2. Звучит этот вот прос так: "А зачем здесь нужен Pentium?".

Вы без труда припоминаете, что Need For Speed Один отлично шел на 486DX2-66 с 8 мегами памяти. Пусть 320x200, но ведь шел! А с нормальным разрешением первому NFS вполне хватало 486DX4-100. Так почему же Need For Speed Два требует то самое, что указано в начале этой статьи в графе "системные требования", если качественный уровень графики почти что не изменился (во всяком случае, не на порядок, — немножко

"косметических" додумок, и не более того)?

Ладно, отправляемся в путь. Машина бортом царапает ограждение — летят искры, как от газосварочного аппарата. Приятное нововведение. Выносит на обочину — сшибаем какой-то ящик, который кубарем летит в сторону, и при выезде обратно на трассу плющим указатель с цифрой 60, обведенной в красный кружок (интересно, а какая сейчас на спидометре скорость?..). На очередном повороте машина аккуратненько вписывается в бампер идущего навстречу пи-

капа, происходит кувыркание в воздухе через крышу с приземлением отнюдь не на четыре колеса — при этом камера не выезжает из кабины, как это было в первой части. По поводу фиксированного вида из кабины при авариях — для разнообразия неплохо, да и в меньшей степени теряется контроль над ситуацией. Всего же в игре 4 видеокamеры, и еще около десяти позиций камеры на replay.

Автомшины при авариях по-прежнему не повреждаются. Оно и к лучшему. Полиции больше нет. Жаль — приятно было, когда на multiplayer твоего соперника тормозили за превышение скорости. На трассе одни легковые автомобили. Чтобы появились грузовики и автобусы — не выставляйте максимальное количество "гражданских" машин.

Продолжение или повторение?

Вот, собственно говоря, и все, что можно сказать о продолжении знаменитого автосимулятора. Графика на современный уровень не вытягивает, системные требования завышены, трассы закольцованы, а в остальном все осталось таким же, как было и в первой части, за незначительными изменениями и перделками. Даже не хочется говорить "рекомендуется только фанатам", как это делают в таких случаях во многих журналах. Нечего тут рекомендовать. Вторые части великих Nascar и Indycar прошли практически незамеченными. Та же судьба ждет и Need for Speed 2.

Кого интересует — можете заскочить на страничку игры в Интернет. Адрес — www.nfs2.com.

Дмитрий Смыслов



■ Живописные пейзажи NFS2 несколько бледнеют, когда вспоминаешь о Network Q Rally, — особенно если учесть, что последний появился едва ли не за год до NFS2

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■
Мнение автора	■■■■■
Общий рейтинг	5.8
Время освоения: от 0 до 3 часов	
Знание английского: не требуется	

INDEPENDENCE DAY

Жанр: 3D аркада

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Windows 95

Тем, кто не смотрел кинофильм, посвящается

АЛ & НУ vs. НЛО

Одним погожим июльским днем с Землею случилась беда: пожаловали недружелюбные инопланетчики. Вторжение свое они начали с Соединенных Штатов Америки (вероятно, это самое привлекательное место на планете, если смотреть с орбиты). Гигантские корабли уничтожали целые города, оставаясь практически неуязвимыми для объединенных сил обороны Земли.

И только одному Американскому Летчику удается разработать победоносную тактику воздушного боя. Позже один Непонятый Ученый вырабатывает план внедрения вируса в главный компьютер космической базы инопланетян. Совместными усилиями АЛ и НУ осуществляют план уничтожения чужих кораблей и спасения Земли.

Independence Day, разработанная на Radical Entertainment и вышедшая под лейблом Fox Interactive, — типичная модная ныне 3D стрелялка, предоставляющая возможность участвовать в вышеописанных событиях по сюжету одноименного фильма. Как и следовало ожидать, сюжетная линия игры полностью аналогична киношной версии. Посмотрел кино — и за джойстик, показывать захватчику, какую ошибку он совершил, ополчившись войной на Homo Sapiens. Предлагается, начав с уничтожения City Destroyer'ов, совершать разведывательные и штурмовые миссии в различных уголках земного шара. Объединенные силы обороны предоставят вам лучшие образцы летной техники. Это и истребители F-18, МиГи и штурмовики A-10, и даже трофейные истребители чужих — agile fighter.

Полигоны против играбельности

Стрелялка — казалось бы, что может быть тривиальнее? В центре экрана болтается самолетик, отстреливающий с вашей помощью нескончаемый поток вражеских летательных аппаратов...

Ан нет, все гораздо интереснее. Во-первых, реализована свобода перемещения, удовлетворяющая требованиям настоящего авиасимулятора. Доступно выполнение различных выкрутасов, за исключением, пожалуй, "мертвой петли". Все объекты в игре доступны для облетов или столкновений с ними. Хотя игровое пространство может быть

ограничено силовым полем инопланетных кораблей, недостатка свободы не ощущается.

Далее. Во всех миссиях вы будете сражаться в паре с ведомым. Он вовремя подскажет, когда и куда стрелять, будет помогать или жаловаться и требовать немедленно "снять" со своего хвоста agile fighter.

Сами миссии в игре не особенно сложные, но с первой попытки непродолимые. Задания разнообразны, для каждого предназначается свой тип самолета.



Возможность выполнять сложные воздушные пируэты выдвигает Independence Day далеко за рамки примитивной аркады; обилие противников возвращает ее в эти рамки

та. Какие-то, как уничтожение генераторов силового поля, лучше выполнять на быстром истребителе. Для сопровождения и конвой понадобится малоподвижный, но живучий штурмовик.

Но основное правило аркады — стреляй во все, что движется, как нельзя более справедливо в Independence Day. По закону жанра враг берет количеством, а не мастерством пилотажа. Как только инопланетный пилот поймает вас "в замок" — крутите джойстик во все стороны. В противном случае — сообщения "Sorry pal, you're dead" не избежать.

Тем не менее, несмотря на все кажущиеся на первый взгляд достоинства игры, однообразие происходящего постепенно надоедает до невероятной степени. Кинофильм "День Независимости" не был верхом интеллектуальности; компьютерная игра Independence Day не является вдвойне. Действие сводится к виртуозному уничтожению наседающей со всех сторон летной техники противника. Через некоторое время интерес к ведению боя пропадает, и в промежутках между стрельбой принимаешься рассматривать великолепно смоделированные городские постройки, приглядываясь к светофорам на улицах — и так далее.

Впрочем, тотальная полигонность графики Independence Day тоже вскоре приедается, так как все выполнено в единой цветовой гамме — в коричневых тонах. И назвать графику сногшибательным открытием все же нельзя.

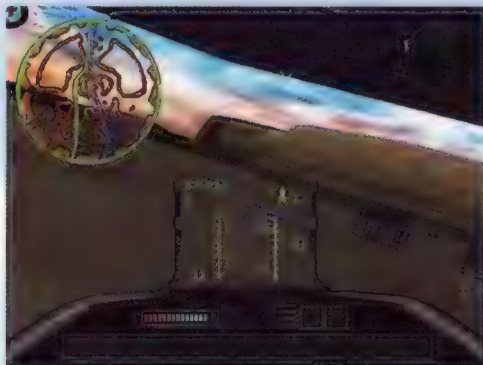
К серьезному недостатку игры следует отнести также и то навязчивое упорство, с которым она (игра) будет демонстрировать вам десятиминутный фрагмент из "родительского" кинофильма всякий раз, как аэроплан ваш падет на землю. Конечно, кино можно "скипывать", но это ненамного уменьшает раздражение, всякий раз возникающее при появлении его стартовых кадров.

Резюме

В первую очередь игра Independence Day не рекомендуется тем, кто смотрел фильм. Фильм, хоть и выглядел туповатым, тем не менее был гораздо интереснее и разнообразнее, чем воздушные перестрелки, и вы лишь испортите себе настроение, если будете ждать от нее богатства сюжетных перипетий фильма. Единственное, что есть хорошего в игре, — это качество исполнения окружающей среды, летных машин, всяческих взрывов и т.д. Полигоны есть полигоны. Полигоны против играбельности — вот, наверное, правильное определение. Сконцентрировавшись на внешних признаках, разработчики из Radical Entertainment подзабыли, что игра делается все же не для любования способностями нынешних художников-трехмерщиков, — существует и еще кое-что.

И это "кое-что" в Independence Day, насколько мы можем судить, практически отсутствует.

**Александр
Ланда**



Графика, при всей своей полигонной монументальности, выполнена в нелюбимых коричневых тонах

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	5.8
Время освоения: от 0 до 0.3 часа	
Знание английского: не требуется	

TEST DRIVE OFF-ROAD

REVIEW



TEST DRIVE OFF-ROAD

Жанр: Автосимулятор

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 133

DOS, Windows 95

В грязи есть своя притягательность
Генри Миллер

Немного истории

Бывалые игроки помнят знаменитую серию Test Drive, ставшую в свое время неким эталоном для автомобильных симуляторов. С 1987 по 1990 было выпущено три игры из этой серии, причем последняя была продана миллионным тиражом. Затем — долгое затишье. Казалось, что фирма Accolade полностью переключилась на игры других жанров. Однако еще весной 1995 года было заключено соглашение с британским разработчиком — компанией Elite — о создании гоночного симулятора по бездорожью с "рабочим" названием Dirt Racer. К этому времени у Elite уже имелся свой 3D движок, над которым они работали более трех лет. Однако потребовалось еще немало усилий, чтобы довести его до уровня, представленного в окончательном варианте игры — Test Drive Off-Road.

Концепция игры

Off-Road — это гонки без правил (или почти без правил). Вы можете как угодно съезжать с трассы, срезать углы, грубо оттеснять и таранить соперников — это не только не возбраняется, но даже и приветствуется. Единственное условие — не пропускать на трассе так называемых контрольных точек (check points), через которые надо обязательно проехать,

иначе круг будет попросту не засчитан. Сама трасса — отнюдь не "подарочек" для водителей. Вам придется вязнуть в грязи, утопать в песке, прыгать по кочкам и ухабам, проскакивать между деревьями или другими препятствиями, если такой путь вам покажется лучше.

Реалистичность

В игре учитываются реальные законы физического мира. Например, на снежной трассе вы сразу же почувствуете ненадежность сцепления с грунтом и будете весьма осторожны при "разборках" с соперниками — ведь от малейшего толчка можно легко потерять управление автомобилем. Точно моделируются основные технические характеристики машин: одни труднее разгоняются, но зато набирают большую скорость, другие — наоборот и т.п.

Та же реалистичность соблюдается в визуальных и звуковых эффектах. На крутых виражах бьет пыль из-под колес, а у порядком побитого автомобиля будет разбито стекло или оторвана дверца как раз с той стороны, на которую пришелся удар. Не забыта даже такая мелочь, как плывущие облака (если у вас будет время любоваться небом).

Игровые возможности

На выбор предоставляется 4 джипа (Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevy K-1500 Z-71) и 12 трасс. На первый взгляд это может показаться мало. Но вспомните, что тактика вождения зависит как от типа автомобиля, так и типа трассы, и перемножьте два этих числа. Получится 48 разных игровых ситуаций, каждая из которых требует своего искусства вождения. Для начала вы можете облегчить себе задачу и "отключить" физические законы — тогда трава не будет тормозить движение автомобиля, но вы по-преж-

нему будете прыгать по кочкам. Можно также понизить или повысить уровень вождения компьютерных соперников (всего 3 уровня).

Управлять автомобилем возможно с помощью клавиатуры, джойстика, Gravis Pad и Thrustmaster. Можно легко подобрать оптимальный для вас способ обзора — девять положений камер предоставляют вам широкие возможности. Можно включить/выключить карту трассы. Есть опция replay — вы можете прокрутить все кадры гонки и проанализировать свои действия (вот тогда и будет время полюбоваться плывущими облаками).

Дополнительные элементы

Многопользовательская игра поддерживается стандартным образом: можно играть вдвоем за одним компьютером (разделив экран пополам), по сети (LAN, TCP/IP, до 4 участников), по модему и нуль-модему.

Сильными сторонами Off-Road являются звук и музыка. "Урчание" мотора зависит как от типа автомобиля, так и от игровой ситуации (берет ли автомобиль резкий старт, буксует в песке или лезет в гору). Недаром разработчики провели много времени на полигоне, записывая "голоса" реальных двигателей. Вы може-



■ Взлеты машины на пригорках, столкновение противников с трассы и прочее подобное придают Test Drive динамизм, становящийся одним из главных преимуществ игры



■ Вид из кабины неудобен. Оно и понятно: сущность Test Drive аркадная, а в аркады с перспективой от первого лица не играют...

те даже подавать звуковые сигналы, но только не надейтесь, что компьютер уступит вам дорогу.

Езда сопровождается жесткими гитарными риффами группы Gravity Kills. Для тех, кто не фанатеет от металлических



■ Фонтанчики грязи из-под передних колес — понятное дело, бездорожье! Правда, обычно грязь летит из-под задних колес... Да и колес от покрышек не остается, и джип как из автомойки... Ну так это, наверное, мелочи!..

ких аккордов, добавлено несколько техно-ритмов.

Задействовано два графических режима: SVGA (в принципе, здесь два варианта, но их отличия не особо ясны) и VGA 320x200 (который смотрится жутко). Графика является наиболее уязвимым местом Off-Road, так как попросту недотягивает до современного уровня.

Подводя черту, Off-Road значительно превосходит единственный другой проект такого же типа — Monster Truck Madness от Microsoft. Однако что-то в Off-Road недодумано, что не позволяет ему привлечь к себе всеобщее внимание. На одном из сайтов Интернет, где тусуются поклонники автосимуляторов, было устроено голосование по поводу Test Drive Off-Road. Примерно 45% считают игру "грандиозной" и "потрясающей", но столько же пренебрежительно бросили: "так, фигня какая-то" (возможно, это приверженцы классических гонок?). Как видно, мнения резко разделились, но, во всяком случае, игра почти никого не оставила равнодушным — явно преваляруют крайние точки зрения.

Игорь Савенков

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.0
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: не требуется	



■ Арка с надписью "Test Drive" — самолюбование или подтверждение культовости серии?

Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats

Если в игре нажать ESC, попадаете в рабочее меню. Находясь в этом меню, нажимаете n — внизу появится надпись N-Space, и сразу после этого давите на пробел (space). Далее надо успеть ввести код до того, как надпись n-Space исчезнет. При этом код отображается на экране.

HAPPYНеуязвимость

BLASTНеограниченный боезапас

EMPTYПротивник не стреляет

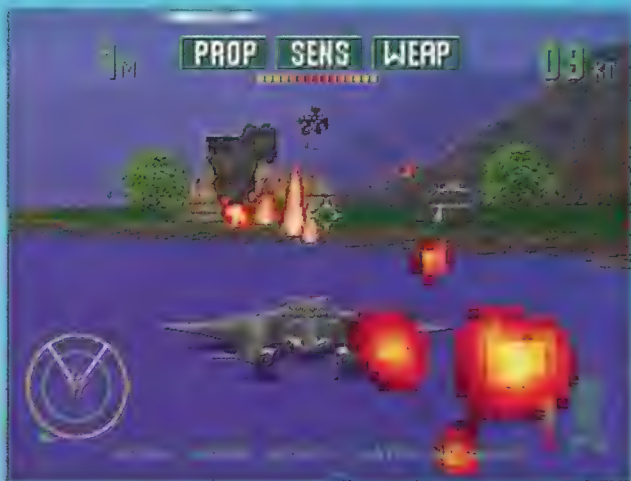
AMMOМощное вооружение

FREEПрохождение сквозь твердые препятствия

Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats

2060 года нашей эры. Снова воскресла Красная угроза. Море кишит субмаринами и боевыми крейсерами, кровью и нефтью. Небеса потемнели от вражеских металлических птиц. TigerShark (ТигроАкула) выведена из ангара. Полностью экипированный прототип. Выкованная для войны. Смертоносный набор разрушения. Под водой. И над. TigerShark голодна. И пиршество начнется сию минуту

Трехмерная аркада, действие которой происходит под водой и на воде. Цель — выполнить миссии по уничтожению стратегически важных объектов, попутно расстреливая немислимы скопления вражеской техники, отсутствие интеллекта которой компенсиру-



■ Водоемы, где разворачиваются сражения, ограничены крутыми травянистыми склонами, временами утыканными береговыми системами обороны

ется ее обилием. Причем противники — наши соотечественники. Не Советы, а именно россияне (Russians). Видимо, перемены коснулись и дизайнерского мышления, и вот вам, пожалуйста — хоть и красноречивые, а все те же русские опять не дают миру спать спокойно. Вооружаются, понимаешь. Западные технологии снабдили вас чудо аппаратом — смесью глассера и подводной лодки, в надежде поубавить количество русской военной техники. Снова придется сольно спасать мир...

TIGERSHARK™



REVIEW

TIGERSHARK

делями техники и богатыми подводными ландшафтами в Archimedean Dynasty.

В целом. Все очень динамично и должно понравиться любителям жанра. Звук неплохой, особенно взрывы. Графика в Hi-Res приемлема, но ничего сногшибательного, а вот в 320x200 — неприлично безобразна. Сложность игры — высокая, и происходит она исключительно от обилия противников. Как итог — проходная вещь, хотя и не без своих приятных моментов.

Александр Ланда

Жанр: 3D аркада

Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium MMX и 3Dfx Voodoo Windows 95

Не проходит и пары секунд после начала миссии, как вас уже окружает безумное количество странных водных посудин. Они подозрительно напоминают моторные лодки, на которых обычно разъезжали браконьеры в советских кинофильмах про рыбинспекцию. Позже начинают попадаться какие-то буй с ракетной установкой и корабли, смахивающие на рыболовные сейнера. Как выясняется, так авторы представляют себе российские крейсера.

Продвигаясь под шквальным обстрелом береговых систем обороны и прорубая себе путь через загроможденное вражескими посудинами море, спускаясь под воду навстречу подлодкам а-ля субмарина капитана Немо и выныривая обратно под огонь атакующих с воздуха вертолетов, вы лихорадочно соображаете, где находится цель, которую надо уничтожить согласно заданию миссии, и стремитесь всадить в нее остаток быстро иссякающего запаса патронов.

TigerShark разработан n-Space и

издан на GT Interactive. Это — один из первых проектов, где применены возможности MMX технологии, а также акселератора 3Dfx. Причем роль названных технологий и акселератора остается скрытой под мраком тайны, потому как TigerShark прекрасно идет на компьютерах, где их и в помине нет.

Конечно, наличие MMX значительно улучшает размытку контуров, качество эффектов real-time lighting и так далее. И это все здорово, но только надо принять во внимание еще и такой факт, что уровень графики TigerShark отнюдь не потрясает. Обтянутые текстурами грубые векторные модели и бледноватые краски не идут ни в какое сравнение с — к примеру — великолепными мо-



■ Огромный крейсер Чапеева, кренясь набок, уходит под воду...

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

6.2

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Знание английского: не требуется



■ ...и совершенно непонятно, почему под водой он выглядит в полтора раза меньше, чем на поверхности "при жизни"?



■ Накаленная турбина на дне водоема — удивительный момент единения огня и воды..!

theme

HOSPITAL™

Жанр: Имитатор больницы
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

Душа никогда не встречалась под нашим скальпелем
Догмат медиков-материалистов

Студентам-медикам посвящается

Theme Hospital, разработанный на Bullfrog и изданный на Electronic Arts, является детально проработанным юмористическим симулятором больницы, где игроку выпадает роль главного врача. На вас возлагается вся организаторская деятельность, включающая в себя не только непосредственное лечение пациентов, но и руководство рабо-

той регистратуры и кабинетами врачей, налаживание медобслуживания в палатах, отдача распоряжений по больничному хозяйству (от лечебных аппаратов до туалетов и горшков с растениями). Помимо того, вам необходимо нанимать медсестер, психиатров, хирургов, уборщиков и прочий больничный персонал. А так как бесплатно работать никто не будет, придется раскошеливаться на каждом шагу, восполняя склонные к постоянному иссяканию денежные ресурсы из кошельков пациентов (драть три шкуры, другими словами — даже баночка "Coca Cola" в вашей больнице стоит 20\$).

Общая задача — сделать функционирование больницы бесперебойным, обеспечить сносные условия для пациентов (чтоб не ждали подолгу своей очереди и не умирали от неэффективного лечения — иначе рейтинг больницы сильно пошатнется, и все пациенты уйдут в конкурирующие заведения).

В процессе игры вы изучите болезни, узнаете, кого и чем лечить, что и зачем нужно, то есть окупаетесь в больницу жизнь полностью. И если вы студент медицинского института, можете рассчитывать на то, что первый рабочий визит в настоящую больницу с целью прохождения практики не будет для вас столь уж шокирующим.

Карьеру на трупах не построишь

Вы проходите путь от главврача третьесортной больницы до директора передовой государственной клиники, обслуживающей

богатеев и министров. Первая миссия стартовая — с подсказками для начинающих. На каждую миссию дается какое-нибудь задание: или заработать столько-то денег, или излечить столько-то больных, или поддерживать такой-то рейтинг. По мере прохождения этапов (миссий) вы получаете в свое распоряжение все более современную аппаратуру и врачей с новыми профессиями. Да и больницу сможете сделать просторнее. Новые миссии начинаются с нуля: голые стены и несуществующее медобслуживание. Если вы окажетесь на высоте и превзойдете конкурентов в выполнении задания, то привлечете внимание вышестоящих организаций, желающих пригласить вас на работу в более перспективные и высокооплачиваемые больницы.

Работа не волк, в лес не убежит...

Всего в Theme Hospital четыре вида работников: врачи, медсестры, подсобные рабочие и секретари регистратуры.

Врачи (Doctor) — наиболее распространенные, они могут быть терапевтами, хирургами, кардиологами, психиатрами, проводить диагностику пациентов и др. Профессию доктора можно определить по картинке, располагающейся при найме около трех крохотных дипломов. Это может быть книжка (психиатр), скальпель (хирург), лампочка (исследователь), может быть сразу несколько картинок — врач на все руки. Чем образованнее врач, тем выше у него зарплата.

Медсестры (Nurse) работают фармацевтами и сиделками в больничных палатах. Подсобные рабочие (Handyman) поддерживают чистоту в помещениях, поливают растения и чинят аппаратуру. Секретари регистратур (Receptionist) оформляют пациентов на прием к врачу.

У каждого работника есть определенный профессиональный уровень, который изменяется в процессе практики и обучения, от этого зависит его зарплата и производительность. Как правило, проработав месяц-другой, часть персонала требует повышения зарплаты и при отказе с вашей стороны нередко увольняется. Новые профессии



■ Туалеты являются единственной зоной в больнице, которая может быть закрыта для вашего всевидящего ока :)



■ Возможно, пять банок "Coca Cola" — несколько многовато?..

Кабинеты... Кабинеты...

Необходимо строить их также, как и в любой больнице: регистратура — диагностика — лечение, чтобы пациент пришел, записался на прием, его болезнь нашли и излечили. Конечно, не забывайте о туалетах, комнатах отдыха для персонала и мелочах типа растений, урн, обогревателей и огнетушителей, которые повышают ваш рейтинг. При завершении начальных миссий вы сможете строить небольшие лаборатории (research dept) для обнаружения новых болезней и путей их излечения, повышения эффективности в лечении старых. С их помощью вы сможете обустраивать кабинеты и аппараты для профилактики и лечения новых болезней.

Мелодии желудков

Графика в игре переключается в режимы 640x480 и 320x200, причем на втором играть просто противно. В Theme Hospital очень мало видеовставок — но зато все движения персонажей сопровождаются отличной плавной анимацией. Объекты четко прорисованы — мелочам в графике Theme Hospital уделено немало внимания.

Вам предоставляется возможность постоянно следить за всем, что происходит в больнице. Разве что в туалетах пациенты загораживают обзор методом задергивания ширмы (впрочем, не всегда).

Звуковые эффекты Theme Hospital сделаны крайне натуралистично. Вам предоставится возможность насладиться всем тем набором шумов, которые исторгает человеческое тело в моменты, когда пучит желудок, когда происходит спонтанное испражнение и т.д. Что касается музыки, то она веселая, но такое ощущение, что записана на дешевом синтезаторе.

Интерфейс довольно сложен, состоит из множества менюшек, разобраться можно за час-полтора:

управлять ведь надо и людьми, и финансами, и кабинетами. Знание английского языка существенно ускоряет этот процесс — подсказок огромное количество.

Одевши белый халат...

Theme Hospital — логическое продолжение Theme Park, предыдущей игры Bullfrog, где происходила имитация работы парка аттракционов. Theme Park мало что из себя представлял, как по графике, так и по играбельности. В Theme Hospital ошибки предшественника были учтены, и в итоге мы получили в своем роде шедевр, с привлекательной игровой концепцией, броским юмором и качественной анимацией. К недостаткам относятся, помимо музыки, невозможность нанять доктора определенной профессии, необходимость каждую новую миссию развиваться с нуля, недоработанность некоторых игровых элементов (например, пациенты часто жалуются на холод, хотя батареи просто жарят). В остальном — классика жанра.

Николай Колюшев



■ Комната справа: халтурщики найдутся всегда, и медперсонал — вовсе даже не исключение

врачей появляются после прохождения этапов, вместе с новыми болезнями и методами лечения.

Смех вразрез с моралью

Разработчикам из Bullfrog хватило смелости свободно шутить на такую острую тему, как здоровье, а точнее, его отсутствие. Юмор начинается с заставки игры — ополумевший доктор бросается с экрана прямо на вас, держа в руках бензопилу. Далее в опциях появляется врач с идиотски смешным видом и запиской "kick me", прикрепленной на спине. У него все валится из рук, и после выбора опций игры (Load game, New game, Continue) его утаскивают с помощью крюка.

В самом процессе управления госпиталем юмор проявляется в методах лечения, в поведении больных, в болезнях. Например, когда приходит пациент с затекшей головой размером с арбуз, врач протыкает ему голову (она лопается, как воздушный шарик) и накачивает заново до нормальных размеров. Если вы не поставите достаточно скамеек и пациентам придется шлаться из угла в угол, они зальют весь пол содержимым желудков. Конечно, все сопровождается соответствующими звуками. Неплохо звучит кашель зяблого курильщика.



■ Не одними только докторами да лекарствами жива больница, но и финансами



■ Пациенты прибыли прямиком с небес — возможно, туда они вскоре и отправятся?..

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

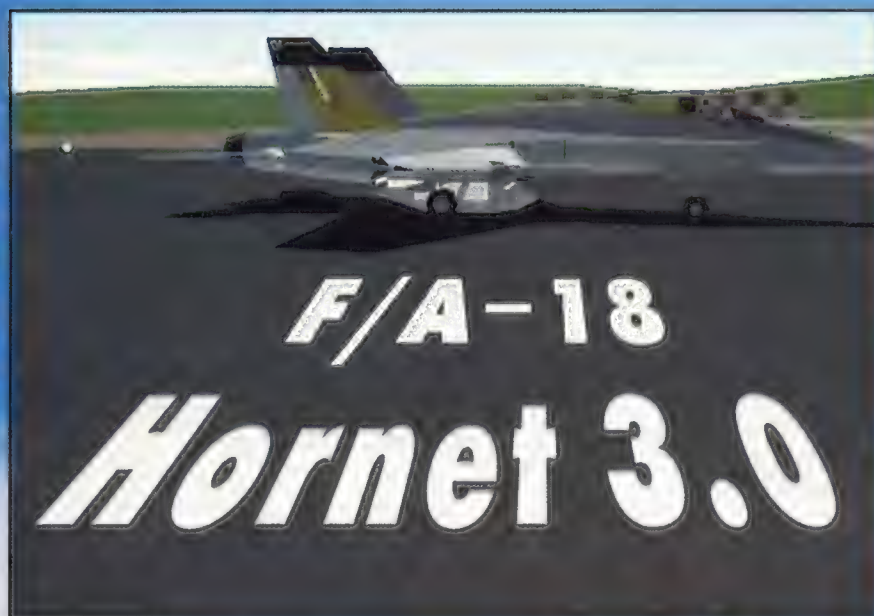
Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

8.2

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: желательно



Жанр: Авиационный симулятор
Системные требования: Pentium 75, 8 Mb RAM
 Windows 95

Я научился ходить; с тех пор я позволяю себе бегать. Я научился летать, с тех пор я не желаю, чтобы меня сперва толкнули, чтоб сдвинуться с места.
Фридрих Ницше

Любите ли вы симуляторы так, как их люблю я? Встречали ли вы такой, по сравнению с которым F22 и Comanche 3 выглядят аркадами? Красивыми и удобными стрелялками, нежели авиасимуляторами. Если вы поклонник аркадной пальбы и не желаете вникать в тонкости движения воздушных потоков вдоль крыльев — F/A-18 не для вас. Все остальные, вероятно, найдут эту игру, как минимум, заслуживающей внимания. Хотя бы потому, что академический симулятор содержит в себе весь динамизм истребителя.

Компания Graphic Simulations Corporation (GSC) является разработчиком и издателем "кроссплат-

форменных" игр-симуляторов. Пользователи Macintosh приняли симулятор истребителя-штурмовика Hornet буквально "на ура". Появления игры в пресыщенной среде PC произошло без помпы. Отчасти это связано с отставанием в графике или, возможно, с излишним реализмом полетов.

Непроницаемые облака

Приступая к обсуждению игры, хотелось бы с графики и начать. Издатель, естественно, обещал суперновую технологию описания объектов. На деле это обернулось обычной ныне полигональной графикой, имеющей слегка устаревший вид благодаря скромному количеству полигонов в описании поверхностей земли, рельефа и т.п. Ни о каких облаках говорить не приходится — ва-

шему вниманию предстанут неровно обрезанные куски белых простыней, бороздящих небо. Все попытки пролететь сквозь эти образования заканчивались полным крахом. Из этого следует, что простыни обитают и в стратосфере. Взрывы и клубы дыма выполнены по довольно древней схеме, знакомой со времен Gunship 2000. Не спасает даже максимально возможное разрешение — 1024x768! Локальные же объекты, такие, как самолеты, наземная техника, постройки и деревца — напротив, выглядят очень прилично, хорошо масштабируются и легко узнаются. Не стоит упоминать об опознавательных знаках и бортовых номерах авиационной техники — все это реализовано на высоком уровне. В целом, создается довольно странное впечатление от такого противоречия, но, думаю, это было продиктовано вычислительными мощностями процессоров 680x0 в обработке мультиполигональных рельефов.

Вероятно из соображения реализма, звук в игре хоть и качественно оцифрован, но довольно однообразен. Удивило полное отсутствие связи с внешним миром — хотя бы даже с собственным ведомым. Никто не угрожает и не смеется (WinCom III и IV), ведомый неуправляем (F22), в общем — тишина и покой, пилот наслаждается звуком работы двигателей...

Первым делом — в школу

Тактический истребитель и штурмовик F/A-18 — гордость американских ВВС, машина сколь дорогостоящая, столь сложная в управлении. А посему, если вы никогда не бывали за штурвалом боевого истребителя или не знаете, сколько



Взлет с палубы авианосца, а особенно посадка, и вдвойне — если ночью, относятся к высшему пилотажу

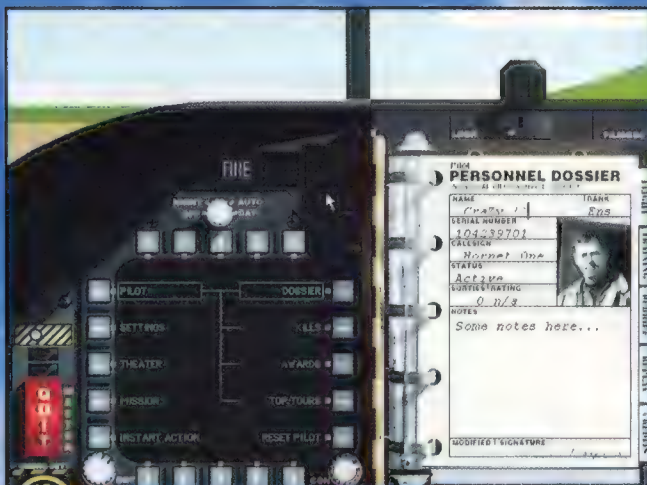


При первом приближении вид усыпанного тумблерами и дисплеями кокпита ввергает новичка в панику



■ Посреди зелено-коричневой пустыни стоят схематичного вида пальма рядом со схематичного вида вышкой, и над всем этим — схематично-голубое небо. Это к вопросу об игровой графике...

километров в узле, отправляйтесь на учебу. Но не за страницы руководства, а в интерактивную школу-энциклопедию, находящуюся на том же CD, что и игра. Здесь можно узнать все: от азов аэродинамики и



■ По всем правилам ВВС, на вас заводится досье, где фиксируются ваши славные подвиги — и не только подвиги

техники захода на посадку до кажущихся на первый взгляд непреодолимыми навигационных тонкостей и порядка обращения с бортовым оборудованием. Как мне показалось, сразу приступить к полноценному выполнению миссий без пары-тройки уроков невозможно. Зато есть мнение, что окончившего "курсы" можно смело сажать за штурвал настоящего истребителя.

Закончив с подготовкой, можно выбирать кампанию. Для начала — тренировочные миссии по уничтожению безобидных фанерных макетов и расстрелу тканевых мишеней. Далее по возрастающей доберетесь

и до опасных заданий. Действие предлагаемых кампаний разворачивается на Ближнем Востоке, так что поаккуратнее пожалуйста. В противном случае родные получат стандартное армейское уведомление о ... Если нет полной уверенности в своих силах — выбирайте Instant Action — набор интересных миссий, включающих перехваты, охоту и штурмовку. Остановившись на миссии, следует подобрать вооружение, знакомое со времен F-14 Fleet Defender. Ракеты типа AA, AG, противокорабельный "Harm" и даже небольшая атомная бомба. Как жаль, что ее не дают на все штурмовые миссии!

Оказавшись в пилотской кабине, вам не избежать восхищения и волнения. Тут-то и отдаешь себе отчет, что такое реализм и правдоподобность. Кокпит выполнен настолько подробно, что возникает ощущение легкого замешательства перед обилием стрелок и тумблеров. Паниковать не стоит — ведь вы закончили подготовительные курсы и более не являетесь новичком-дилетантом. Интерьеру кабины можно вообще

пять дифирамбы в отдельной статье — никаких послаблений в сторону псевдудобства и утрированной схематичности. Захотел быть истребителем — будь им! Несколько видов на приборную панель (объемная кабина), различные виды из кабины, словом, все сделано в лучшем смысле слова "авиасимулятор".

Несколько слов о навигации и ориентировании. Рекомендую самым подробным образом ознакомиться со всеми режимами работы многофункциональных индикаторов. Радар, например, имеет: обнаружение, захват и сопровождение целей, причем в разных радиусах, отображение рельефа местности или морской поверхности, отображение навигационных координат. И все это на одном экране, надо только переключать режимы. Да, тяжела наша пилотская доля! А так как облучающая антенна радара расположена в носу

"Hornet'a", забудьте о круговом обзоре с красными точечками в качестве врагов. Система координат — прямоугольная, причем меняется в зависимости от расстояния поиска. Ни для кого не секрет, что на земной поверхности нет никаких ярких вещей, называемых checkpoint'ами. Обычно взлетевший ранее самолет AWACS осуществляет сбор информации и корректировку истребителей. Полученная информация является основой для автопилота, но не думайте, что он доведет вас до места боя сам, его задача — коррекция эшелонов и вектора направления. Вывод — учитесь ориентироваться!

Реализм как преимущество и недостаток

И, наконец, миссии. Самое простое — бомбометание. Топмачтовое и пике. Воздушный бой крайне быстротечен. Либо вы, либо вас. Враги не лезут на ваше бортовое оружие и имеют тенденцию к частому запуску ракет класса AA. Гоняться за ними с пушкой не представляется возможным из-за динамики боя. Не стоит полагать, что ваш аэроплан выполнен из чистой танковой брони, а дилли обманут любую ракету. Как ни удивительно для ветерана F-19 и F22, отражатели почти бесполезны без серьезных противоракетных маневров (разучите пару!). И вообще, иметь дело с ракетами противника — смертельно опасно. Хватит одной, даже разорвавшейся поблизости. Этим я хочу сказать, что по версии F/A-18 быть пилотом-истребителем — невероятно сложно, не то, что в симуляторы играть...

После выполнения миссии рекомендуется посадка. Делать это надо по четко отработанной схеме: заход, разворот, приземление. Вариант "сядем как-нибудь и куда-нибудь, а там 'доедем" не проходит. Труднее всего с посадкой на авианосец, да еще в ночное время.

Именно в этих трудностях и кроется прелесть, называемая реализмом. Ну в самом деле, а как же вы ожидали? Взлетел, завалил деся-



■ По сравнению с окружающей средой модели самолетов проработаны хоть как-то. Однако и они не блещут богатством графики

ток—другой врагов и “миссия закончена”?! Но из реализма следует и основной недостаток игры. А именно — добираться до места боя приходится самому и в реальное время. Хорошо, если это миссия немедленного перехвата. В большинстве случаев пилот обречен разглядывать пролетающую пустыню с пожухлыми пальмами или пенную поверхность океана. Это мутное занятие может продлиться до 15–20 минут, в зависимости от ваших навигационных способностей, и закончиться провалом миссии. Оно же может отпугнуть большинство игроков, пришедших в восторг



■ На определенном этапе вы получаете в свое распоряжение небольшую эскадрилью.

от первых минут общения с “Шершнем”, но раздосадованных последующей тяготиной. Представьте себе, если бы в “Wing Commander” вы пожирали парсеки без компрессии времени и “своим ходом”!

* * *

Существует два вида симуляторов: с уклоном в реализм имитации и в стрельбу. F/A-18 относится именно к первому типу. В этом его прелесть, сложность и недостатки. Так или иначе, “Hornet” стоит особняком от аркадоподобной продукции NovaLogic и игр типа Flying Nightmare 2. Он должен быть облетан настоящим пилотом-ветераном.

Александр Ланда

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.6

Время освоения: от 5 до 24 часов
Знание английского: необходимо



Жанр: 3D аркада

Системные требования: Pentium 90, 8 Mb RAM
Windows 95

Эй, человек! Ты знаешь, насколько надоедливы бывают жуки — и когда один подбирается к тебе слишком близко, ты давишь его. Ну, так представь себе, что этот жук — я.

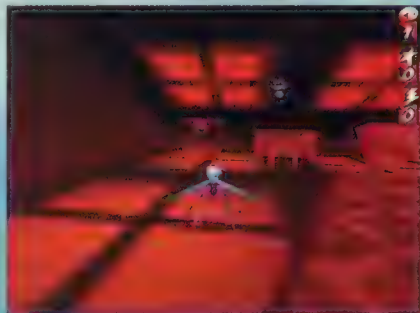
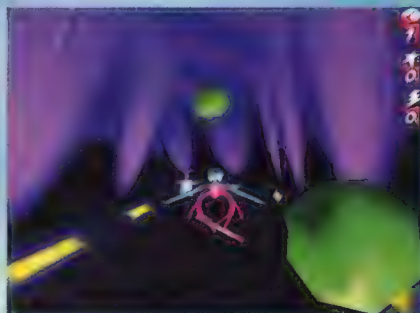
Из предыстории

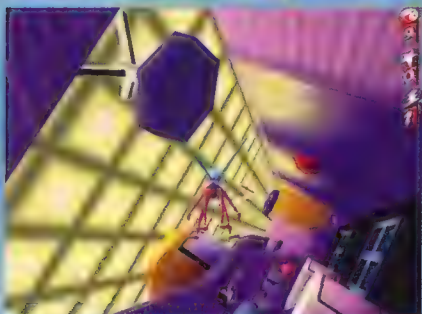
Эра насекомых

Французская компания Grolier Interactive предлагает нам на время стать одной из воинственных букашек, стремящейся к установлению Жу-чиного Порядка. Не станем вдаваться в предысторию, благо она детальным образом разобрана во втором номере “Навигатора”. Вместе с выходом полной версии, у нас появилась возможность оценить игру на практике — что мы и делаем.

“Путешествие в тысячу миль начинается с одного шага”, — говорили древние. Banzai Bug решил начать победоносное движение насекомых с террора семьи Экстерминатора (Exterminator), злостного уничтожителя букашек. Экстерминатор изобрел страшные орудия истребления насекомых. Представьте себе механических “роботозуков”, одни из которых летают, другие — поджидают вас в засаде (жуковое ПВО). А помимо того, вас ждет не самая приятная встреча с самим Экстерминатором и его извращенной семьей, которые обрушатся на вас с противожучиными спрайтами, лазерными бластерами и массой других средств уничтожения. Весь дом, где происходит поделенное на восемь миссий действие игры, — единая боевая зона.

С первого взгляда может показаться, что неравенство сил комара и человека не оставляет никаких шансов крылатой букашке. Но сила насекомых — в единстве! Во время игры вам будут помогать ваши верные друзья: жуки, слизняки и другие представители революционного движения. Ваша конечная цель — найти все необходимые компоненты для того, чтобы собрать Stinkulator.





Это устройство поможет вам избавиться от ненавистной семьи убийцы насекомых. Оно распространяет такой запах, что ни один человек не сможет находиться в одном доме со Стинкулятором.

Квест, аркада или авиасимулятор?

Когда Геймер во втором номере "Навигатора" рассказывал о Banzai Bug, мы возлагали на игру куда как

большие надежды. Представлялось, что это будет смесь квеста, авиасимулятора и аркады. Как показала практика, подобные ожидания были несколько не оправданны.

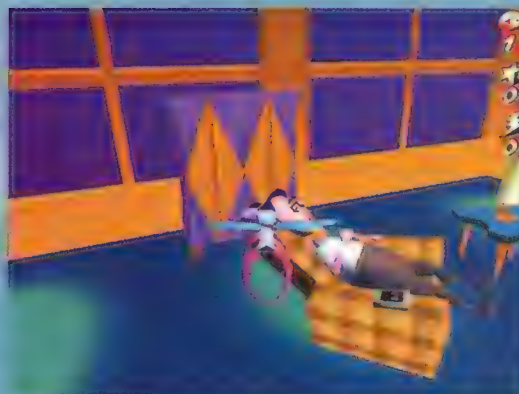
Banzai Bug как квест. В начале миссии вам дается задание: собрать пять кусочков чего-то и принести это туда-то. Возможен еще вариант — убить такого-то жука. Иными словами, заявленный приключенческий элемент отсутствует напрочь, иначе за квест придется считать всякую игру, где присутствует задание к миссии.

Banzai Bug как авиасимулятор. Опять же никаким "F16" здесь даже и не пахнет. Во-первых, применена перспектива от третьего лица, а это значит, что интерфейс ничего общего с кабиной самолета не имеет. Тут нет ни перекрестья прицела, ни датчиков скорости, ни возможности переключения угла обзора. Во-вторых, только три вида оружия: плевков некой зеленой массой, подобие молнии, и power-up, увеличивающий мощность выстрела. В-третьих, у жука несколько жизней — типичный признак аркады. Возможно, в Banzai Bug есть что-то от Descent, однако надо учесть, что если в Descent управление фантастически точно проработано, то в Banzai Bug оно оставляет желать лучшего, к тому же еще при всей своей простоте требует времени для освоения. Например, чтобы заставить жука двигаться, надо зажать Shift или клавишу D.

Banzai Bug как аркада. Что ж, это и есть чистейшей воды аркада. Banzai Bug сводится к полету по замкнутому пространству одного из помещений в доме Экстерминатора и выполнению поставленного в начале миссии задания; при этом вы уничтожаете робожуков, которые пытаются уничтожить вас. Свобода полета — абсолютная. Обещанная помощь от представителей местного насекомого царства если и не равна нулю, то близка к нему. И весь шум, разведенный вокруг многожанровости Banzai Bug, есть не более чем шум.

Об остальном

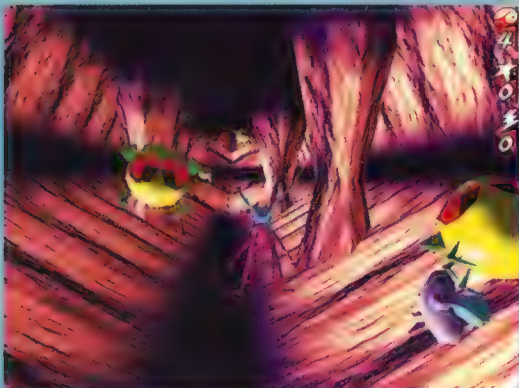
Единственное достоинство Banzai Bug — заложенный в нем



■ Экстерминатор: проклятие насекомогой популяции дома; мучитель, изверг и изощренный садист

юмор. Практически нетекстурированная векторная графика выглядит не так отвратно благодаря тому, что воспринимаешь ее в юмористическом ключе. Общее ощущение от игры — весело и ненавязчиво. Никакого глубокого смысла здесь не заложено, никаких глобальных мозговых потуг от вас не потребуется. Летать себе по комнате, стреляешь во все, что шевелится. Стоит также отметить, что Banzai Bug снабжен веселой и ненавязчивой музыкой, такой же, как он сам (хотя, с другой стороны, звуковые эффекты представляют из себя немного).

Александр Сидоровский
Иван Самойлов



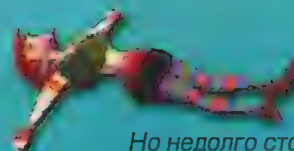
■ Перед вами — едва ли не единственный текстурированный коридор в игре



■ Сынишка Экстерминатора: величина его головы обратно пропорциональна количеству содержащихся в ней мозгов; выстрелы из его ужасного пистолета представляют собой значительную опасность для всякого насекомого и для вас в том числе

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.2
Время освоения: от 0 до 0,5 часа	
Знание английского: не требуется	

Pandemonium!



Но недолго стою я так:
потом я уже лежу.

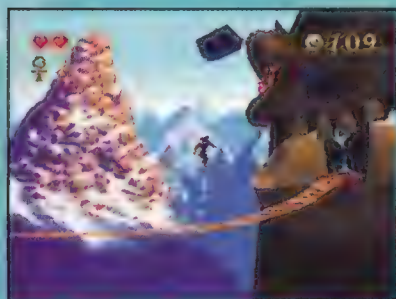
Ф.Ницше

"Так говорил Заратустра"

Жанр: Платформенная 3D аркада
Системные требования: Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166, 3Dfx
Windows 95

3D + 2D

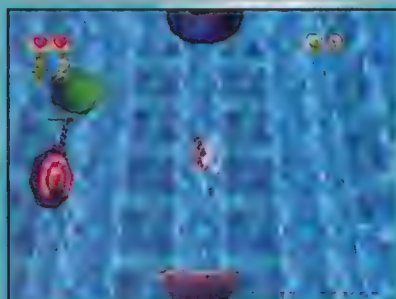
На Sony PlayStation платформенная аркада Pandemonium была совершенно потрясающим хитом, с великолепной трехмерной графикой, привлекательным сюжетом (что само по себе для аркад не очень-то типично) и высочайшим динамизмом. При переконвертации на PC игра сохранила достоинства сюжета и динамичность, однако во многом лишилась своих графических преимуществ. Видимо, разработчикам из Crystal Dynamics (они же и издатели) не хватило сил должным образом оптимизировать графический движок под лимитированные возможности персонального компьютера. Реальное разрешение Pandemonium — 320x240; при запуске игры на ином разрешении (640x480 либо 800x600) графика становится чересстрочной и выглядит весьма нелицеприятно; единственное спасение — 3Dfx, но у кого он сейчас есть!..



■ Сид пробегает через навесной мост; при этом камера динамично меняет позицию соответственно его движению



■ Никки против огромного паука: как бы быстр сей зверь ни был, шансов против колдуньи у него нет



■ Необычная для Pandemonium ситуация: подпрыгивая на батуте, Никки стреляет по мишени, при этом из находящегося рядом устройства выпадают бонусы (кстати, MDK не напоминает?)

Сами разработчики классифицируют Pandemonium как среднее между двухмерной платформенной аркадой, 3D action и приключениями. На деле это обозначает, что вся графика смоделирована в 3D, а передвижение персонажа происходит в 2D, без права свернуть направо/налево. При этом положение камеры динамически изменяется в соответствии с прохождением персонажем неких заданных участков пути.

Никки и Сид

Главные герои — особь женского пола по имени Никки и безумное существо непонятно какого происхождения в шутовской одежде — Сид.

Сид не относится к категории положительных героев. Его Шутство преуспел в том, что сумел погрузить свои родные земли в вечную тьму. И теперь он убеждает начинающую колдунью Никки попробовать несколько слабо опробованных заклинаний... Как и следовало ожидать, дело заканчивается тем, что "сладкая парочка" вызывает к жизни монстра, который начинает самозабвенно крушить все вокруг. Его необходимо остановить, и способ есть только один: добраться до магического колодца на окраине земель, чья сила способна вернуть монстра обратно в преисподнюю (Pandemonium), из которой тот

вылез на белый свет. Но путь к колодцу преграждает крошечный ад. Проходя гигантские уровни, Сид и Никки попадают из средневековых подземелий на проходящие над бесконечной пропастью мосты,

а оттуда — в ледяные пещеры (на каждом уровне происходит по несколько смен обстановки). И на каждом уровне им встречаются новые злыдни всякие разные нехорошие, от абсолютно неподвижных плотоядных цветков до очень даже подвижных здоровенных пауков. Сид и Никки борются со злыднями, то напрыгивая на них, то применяя излюбленный суперприем (у каждого свой), то пуляясь из обнаруживаемого на уровне оружия. При этом у Сиды при прохождении уровней возникает масса проблем, так как прыгает он хуже, чем молодая ведьмочка, а в Pandemonium это особенно важно. Впрочем, когда они добиваются до боссов, которые встречаются в конце каждого седьмого уровня, прыжки теряют значение, — во всяком случае как оружие. Потому как боссы прямо-таки гигантские, каких и не встретишь в аркаде. Например, первый из боссов — этакая жуткая грибовидная структура, которая пытается треснуть главного героя (одного из двоих: уровень проходится любым из них, по вашему выбору) пудовым кулаком; тактика борьбы — бегать вокруг него и обстреливать из катапульты подобного устройства.

На уровнях встречаются секреты, а также power-up'ы, способные доставлять врагам дополнительные неприятности (например, временное замораживание).

Долой Heart of Darkness!

Pandemonium — это отменная веселая аркада, достаточно сложная для прохождения и в высшей степени разнообразная. Несколько подкачала разве что чересстрочная реализация графики. Можно еще добавить, что звуковые эффекты туловато сделаны; впрочем, это в большей степени критично для рейтингов журнала, чем для играющего.

Можем сообщить, что Mario 64 с Nintendo, будучи поставлен на одну доску с Pandemonium, вообще не котируется. То же самое можно сказать и о давно откладываемой аркаде от Virgin — Heart of Darkness, о которой столь много писалось и говорилось.

Если вы любите аркады — не пропустите Pandemonium. Это классика.

Иван
Самойлов,
Игорь
Власов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.0
Время освоения: от 0.5 до 5 часа	
Знание английского: не требуется	



Подсечка как путь к победе

Но, к сожалению, графика является единственной сильной стороной игры. Все остальное достаточно посредственно. Например, крайне слабо запрограм-

ких воинов должны были сразиться между собой и решить судьбу планеты. В общем, достаточно стандартная для файтинга предыстория без каких-либо претензий.

Вам на выбор предоставляется 10 бойцов из различных временных эпох. У каждого из воинов — обычное для его времени оружие (в этом отношении игру можно сравнить с Battle Arena Toshinden), свой уникальный набор ударов и магических приемов.

По графике Time Warriors превосходит все, что есть в данном жанре на персоналках. В числе неоспоримых достоинств Time Warriors можно отметить:

- > Великолепная графика и превосходный движок (игра без проблем идет на Pentium 90 в разрешении 640x480x16k). Если же у вас еще и установлен графический акселератор, использование которого приводит к сглаживанию граней поверхностей, то — ..!

- > Отличная прорисовка бойцов и окружающей среды. Здесь игру можно сравнить с Tekken, причем сравнение пойдет ей только на пользу. Задние планы (backgrounds) Time Warriors создавались на мощнейших графических системах.

- > Изобилие всевозможных приемов, combo, супер-магий. Несколько разновидностей бросков и захватов. Практически полная свобода передвижений на ринге.

- > Предусмотрена детальная настройка всех параметров, вплоть до мощности ударов и величины жизни у обоих игроков.

- > Продолжая славную традицию по примирению двух игроков, сидящих за одной клавиатурой, в игре предусмотрен сетевой режим.

Так что теперь вам не придется доказывать другу, что "когда ты зажал вон те три клавиши, у меня отрубился блок!".



■ Подобно Battle Arena Toshinden, в Time Warriors активно применяется оружие

мирован AI компьютерных соперников. Даже на уровне Very Hard вся игра (включая последнего босса) без труда проходит исключительно на одном приеме — подсечке (!!). Самообучаемость противников минимальна, применяемые ими приемы также не блещут особым разнообразием. Какие-либо тактические маневры компьютерными бойцами не применяются вовсе.

По завершению ReadySoft, если игра "пойдет", то появятся версии для Macintosh, PlayStation, Sega Saturn, а также на DVD. Что ж, посмотрим. С таким AI далеко не уедешь. Разве только Time Warriors рассчитывается на двух человек. А так, при игре с компьютером, игровой интерес практически на нуле.

Игорь Власов, Николай Колюшев

Жанр: 3D файтинг
Системные требования:
Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166,
32 Mb RAM
DOS, Windows 95

Каждый воин должен понимать свой маневр.
А.Суворов

До сегодняшнего дня на PC существовало только три трехмерных файтинга, достойных упоминания: FX Fighter и пришедшие с приставок Virtua Fighter и Battle Arena Toshinden, причем последний был переделан на персоналки крайне



■ Принцесса Хизис в коленопреклоненной позе: признание в любви?..

неудовлетворительно. Разработанный на ReadySoft и выпущенный под эгидой давно известной компании Silmarils Time Warriors однозначно сможет дополнить этот ряд, и если бы не наличие нескольких существенных недостатков, то игре бы удалось превзойти по популярности все существующие файтинги на PC.

Турнир времен

2000 год. В результате глобального катаклизма на Земле произошло смещение слоев времени, и на планету возвратились все герои прошлого и будущего. Был организован великий турнир, на котором присутствовали бойцы из древнего Египта, Греции и Рима. Десять вели-



■ Так выглядят финальные противники: Will "Halloween" и Goshem

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■
Мнение автора	■■■■■
Общий рейтинг	6.2
Время освоения:	от 0.5 до 1.5 часов
Знание английского:	не требуется



Extreme Assault

Жанр: Action

Системные требования: Pentium 100 (133), 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM

DOS

Для веселья планета наша мало оборудована.

В. Маяковский

Extreme Assault — первое трехмерное творение Bluebyte — относится к жанру action. Вы принимаете участие в боях либо в качестве пилота Sioux AH-23, новейшего боевого вертолета 21 столетия, либо в качестве командира не менее мощного, чем летательный аппарат, танка.

Предупреждая ваш следующий вопрос, отвечу сразу. Нет, это ни в коем случае не симулятор. Здесь вам не надо запоминать назначение каждой клавиши на клавиатуре только для того, чтобы оторваться от брэнной земли; ваш вертолет не сбивается двумя точными попаданиями ракеты. А если броня вертолета почти уничтожена, вы всегда можете исправить положение, подобрав соответствующий бонус. Так что, как видите, Extreme Assault — action чистой воды.

Проживание vs. Выживание

Как и у большинства action, одним из самых слабых мест в игре является сюжет. В очень недалеком будущем инопланетяне в который раз решают покорить Землю и использовать нашу планету для своих грязных целей. Что хотят

инопланетяне? А хотят они модифицировать атмосферу Земли таким образом, чтоб была она пригодна исключительно для их проживания, а для выживания всех прочих, следовательно, непригодна. Но, конечно же, в своих планах они не учли такое достижение человеческого прогресса, как вертолет новейшего поколения. И не учли танк — того же поколения.

Ваша задача — популярно на практике объяснить злостным инопланетянам все, что они не учли.

О геометрических прогрессиях

Extreme Assault состоит из более чем 50 миссий, объединенных в "группы" на основе общего сюжета, а также по территориальному признаку (каждая следующая миссия разворачивается как бы в непосредственной близости от мест предыдущего сражения). Последнее означает, что после очередной удачно выполненной миссии вам сообщают на брифинге: "Вы молодец, все выполнено превосходно, но теперь летите туда-то, сделайте почти то же самое, но посложнее." Чем дальше, тем тяжелее задания. В первой миссии тре-

буется сбить два вертолета, и трудностей это не вызывает, — однако дальнейшее усложнение начинается происходить практически в геометрической прогрессии.

Почти все операции можно отнести к одному из трех типов: 1) спасти заложников; 2) уничтожить определенные цели (это могут быть как военные машины, так и какие-либо строения); 3) комбинированные между первыми двумя пунктами.

Чтобы спасти заложников, необходимо пролететь над ними на бреющем полете, — тогда они окажутся на борту вертолета. Разумеется, чтобы спасти кого-то, надо преодолеть артиллерийский огонь и авиационные заслоны. Подчас это бывает не легче, чем если бы вашим заданием было уничтожить какие-то цели. К счастью, вы располагаете мощнейшим оружием (которому, по правде говоря, инопланетянское совершенно не уступает).

Самый коварный из всех зверей

Ваш арсенал состоит из нескольких типов пулеметов, самый маломощный



■ Захватываем вертолет противника в прицел и высылает ему самонаводящуюся ракету... Единственная сложность — не дать ему выслать мне такую же раньше...



■ КВЫ думаете, это морда главного инопланетянина, пришедшего с тридцатого уровня DOOM 2? Как бы не так! Это что-то навряд панели управления



■ Какя идиллия. Деревушка, церковь, выплывающая из тумана. Скоро здесь станет не так спокойно



■ Один из боссов уровня как будто бы списан с бурильной машины из кинобоевика "Вспомнить все"

из которых — лазерный (!), и из самонаводящихся ракет (!!). Что любопытно — у инопланетян то же самое вооружение, что и у вас (!!!).

Почти каждый противник после гибели оставляет какой-нибудь приятный сувенир, например, ракеты или щиты, помогающие восстановить жизнеспособность вашей летающей/ездящей техники.

Но если вы хотите собирать бонусы, а не превратиться в такой бонус самому, вам придется научиться маневрировать, потому что противники, что-то, а метко стрелять умеют.

Кстати, разнообразие врагов впечатляет. Кроме "простых" земных танков и вертолетов, с вами сражаются быстрые самоходные машины, не до конца опознанные летающие объекты, гигантские металлические пауки, которые могут карабкаться на стены, и многая прочая инопланетянская нечисть.

Ко всему этому механическому зверинцу можно добавить еще одного, самого опасного, жестокого и коварного "зверя", — человека. Другими словами, игра по сети поддерживается. Борьба осуществляется на одном из четырех специально составленных для дуэлей уровней.

По разнообразию пейзажей Extreme Assault превосходит едва ли не большинство существующих action-игр. В каких только местах вы не побываете! Начиная от деревень в окружении лесов и полей (деревья, кстати, очень неплохо горят) и заканчивая

бескрайним океаном, жерлом вулкана и, конечно же, запутанными коридорами подземных баз пришельцев.

О движках

Графический движок Extreme Assault находится на высоте. Да еще на какой! Превосходные источники света, реалистичные текстуры, прекрасные эффекты, такие, как туман или эффект прозрачности. Да, в конце концов, даже и скорость графики вызывает приятное удивление. На Pentium 133 вполне можно играть на разрешении 640x480 в Hi-Color без всякого акселератора; а когда вы будете читать эту статью, уже должен появиться патч для работы под 3Dfx.

Подводя итоги,

в Extreme Assault разработчики смогли успешно сочетать не имеющее себе равных графическое ядро, динамизм action и сюжет, который — что не так часто встречается в данном жанре — разворачивается наряду с выполнением вами миссий. Похоже, что мы с вами получили в подарок необычную игру, которую уже сейчас можно назвать достойным жанром.

Павел Коротков



■ Мое командование решило, что прорываться через ряды инопланетян на вертолете стало слишком легко. Поэтому мне выделили танк T1



■ Каньон очень красив в это время года... Жаль только, что красотой пейзажа постоянно мешают любоваться разные нехорошие #\$\$%#@!

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

7.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

The City of Lost Children

Жанр: Квест

Системные требования: 486DX4-100, 8 Mb RAM
DOS

Верно говорят, что первое впечатление — самое правильное. "Какие замечательные картинки!" — подумал я, посмотрев вступительный ролик. "Но кибердемон меня задержит, если я понимаю, почему авторы этого квеста все делают столь извращенным образом!" Именно эти сложные чувства (особенно сильна была вторая половина) не оставляли меня всю игру.



Город прекрасных ужасов

The City Of Lost Children (разработчик и издатель Psygnosis) создан по мотивам одноименного французского фильма Жан-Пьера Жюне и Марка Каро. Не без участия самого Каро авторам компьютерной версии "Города пропавших детей" удалось создать на экране монитора жуткий город будущего, внешне представляющий впечатление пустующей замусоренной крепости.

Великолепно прорисованный фон больше похож на театральные декорации, выполненные в гротескном, готическом стиле, чем на сцену из компьютерной игрушки. Все до жути трехмерно, свет и тени ложатся и перемещаются совсем как живые, реагируя на любые перемещения объемных персонажей. Может быть, действующим лицам и не хватает мимики во время разговора, зато все остальные их движения великолепны (прелести motion capture). Во многих сценах можно менять направление обзора, выбирая наиболее драматический ракурс. Одним словом, в отношении графики это просто шедевр. Дополняют сию замечательную картину качественная кинематографичная музыка и звуковые эффекты, от которых по спине пробегает холодок.

История непротестированной девочки

Неприятности начинаются вместе с началом игры. Более бестолкового персонажа у меня не было ни в одном квесте. Я понимаю, что героиня — забитая сиротка 12 лет от роду, но почему она еще и слепая?! Судите сами — чтобы открыть дверь, сутулую фигурку героини необходимо подвести к нужному месту с точностью до пиксела! При этом совершенно неясно, почему надо было встать именно сюда. Точно такие же трудности возникают при разговорах с другими персонажами, при сборе необходимых предметов и даже просто при перемещении по игровому пространству. Героиня тут ни при чем — она не виновата, что разработчики не позаботились о проведении бета-тестирования!

Самый короткий квест в мире?

Вообще-то, The City Of Lost

Children можно пройти где-то за полчаса — делать в этой игрушке практически нечего. Все возникающие трудности связаны исключительно с дурной игротехникой.

Большая часть времени уходит на поиск правильного положения фигурки героини и на занудные многократные хождения по одним и тем же переходам. А если учесть, что игра идет очень и очень медленно даже на самых быстрых машинах...

Почти все нужные для квеста предметы спрятаны в нишах, за ящиками или в темных углах — то есть там, где их вообще не видно. А героиня замечает их, только если на них наступают — вот и приходится отправлять ее во все углы, порой управляя ее перемещениями просто вслепую.

Диалоги с другими персонажами не отличаются содержательностью и построены так, что понять развитие сюжета нет никакой возможности. Да и как, скажите, догадаться, что для нормального разговора с рыбаком необходимо сначала встать в трех шагах позади него, задать вопрос, затем сделать шаг вперед, задать еще один вопрос, сделать еще шаг и только потом отдать ему консервную банку! В довершение всего, диалоги нельзя пролистывать.

Короче говоря, этот чрезвычайно красивый квест совершенно не интуитивен в управлении и, как бы помягче выразиться... эээ... слабоиграбелен.

Если же, несмотря ни на что, вы все же захотите поиграть в The City Of Lost Children, то вот вам парочка слов про интерфейс и — полное прохождение. Желаю удачи вам в странствиях по Городу пропавших детей... Ну-да, пишу это, а у самого комок в горле.

Интерфейс

Как я расстроился, когда обнаружил, что мыши в Городе пропавших детей не водятся, и все управление идет с клавиатуры! Впрочем, управлять — то особенно и нечем:

Клавиши со стрелками — указывать направление движения.

CTRL + клавиши со стрелками — быстрое передвижение.

PageUp — поднять/бросить вещь или вынуть ее из кармана.

PageDown — поговорить с кем-то.

Enter — совершить некое действие.

ALT — сесть/спрятаться.

TAB — убрать вещь в карман или посмотреть содержимое карманов.

Пробел — изменить направление камеры.

ESC — выход в единственное меню игры: сохраниться/загрузиться и тому подобное.

Имейте в виду, что предмет, который появляется в рамочке в правом верхнем углу игрового экрана, находится в руках у девочки. Так что, прежде чем брать что-то еще, дайте вашей героине команду убрать вещь в карман.

Предмет в рамочке справа — тот, который героиня видит и до которого может дотянуться.

И, наконец, мигающий значок камеры показывает, что на данную сцену вы можете взглянуть и с другой точки.

История за кадром

Безумный ученый Кранк похищает детей, чтобы завладеть их снами. Но вместо этого получает лишь зеленый туман ночных кошмаров. Туман иногда просачивается из лаборатории наружу и проникает в сны взрослых. Все, вдохнувшие этой отравы, начинают видеть только ужасные сновидения и постепенно теряют желание спать. Нечто из области "Кошмара на улице Вязов", вы не находите?

Начальный ролик

У одного человека по имени Ван, смелого и сильного, был маленький брат Денри. Не раз Ван предупреждал Денри, чтобы тот был осторожен — в городе пропадают дети и не известно еще, кто занят этим грязным делом. И все-таки однажды ночью Денри похищают. Ван, естественно, отправляется на поиски.

Часть первая

Кража денег у смотрителя

Вы начинаете игру в роли Миетты — 12-летней сиротки из школы воров. Подойдите к столу и поговорите с сиамскими близнецами. Они расскажут вам, что надо сделать, и сообщат, что ключ от комнаты смотрителя находится у старика, сидящего на улице напротив двери. Узнав задание, выходите и поговорите с сидящим в кресле стариком. Он даст вам ключ. Ступайте налево, мимо собачьей будки. Оказавшись на узкой улице, двигайтесь направо. Спустившись два раза по лестнице, шагайте не к следующим ступенькам, а идите по узкой дорожке, проходящей над водой, налево. Дойдя до первой же ниши в стене, зайдите в нее и возьмите маленькую металлическую щетку.

Теперь возвращайтесь к той лестнице, с которой вы только что спу-



стились. Перпендикулярно к ней идет еще один проход. Идите по нему, пока не попадете на старую пристань. Справа на ней вы увидите коричневые ящики, обтянутые веревкой. На дальнем из них лежит серая металлическая трубка, которую вам надо взять.

Дойдя до конца пристани, вы окажетесь рядом с маяком. Бросьте металлической трубкой в контрольную панель и тут же скройтесь за катушками с кабелем, лежащими за маяком. Из-за замыкания прожектор на маяке погаснет. Придет смотритель и, ругаясь, войдет в здание. Как только это случится, бегите к началу пристани и поднимитесь по лестнице слева. Пройдя по узкой ржавой дорожке, вы увидите дверь комнаты самого смотрителя. Откройте дверь ключом, полученным ранее от старика, и войдите. Включив свет, откройте кассовый аппарат. Положите туда металлическую

щетку и откройте приоткрытый металлический шкаф в глубине комнаты. Включится сирена и вбежит разъяренный владелец комнатухи. После того как смотритель схватит вас, появится Ван. Вот вы и познакомились.



Часть вторая

Кража бриллианта

Вы снова оказываетесь в школе воров. Поговорив с сиамскими близнецами, возьмите мешочек с шариками, лежащий на полке в дальнем углу комнаты. Выходите из школы и загляните в помещение слева от двери. Там сидит парень, у которого вы должны обменять мешочек на бутылку спиртного. Полученную бутылку отдайте старику на улице. Когда он заснет, опустите корзину пониже (покрутите рычажок на лестнице) и возьмите из нее кусок колбасы и ручку от двери над лестницей. Войдите в комнату наверху, включите свет и вытащите из-под кровати ключ. Вернитесь на улицу, дайте собаке



кусок колбасы и смело открывайте коричневую дверь рядом с конурой. Оказавшись рядом с магазином детекатесов, идите направо, пока не увидите человека, ремонтирующего автомобиль. Подождите, пока он не гнется, и украдите у него клещи.

Зайдите во двор, откусите кле-

щами висящий на дальней стене колокольчик и вернитесь к магазину деликатесов. Около ступенек, ведущих на второй этаж, стоит злобный и грубый охранник. Подойдите к металлической лесенке и ударьте по ней колокольчиком. Охранник, не выносящий шума, потеряет равновесие и упадет в воду. После этого вы можете спокойно подняться вверх.

Войдите в богато обставленную комнату, возьмите со стола маленький сейф и поставьте его на весы рядом с большим сейфом. Возьмите бриллиант и выходите из апартаментов. Оказалось, что крики охранника услышали другие блюстители порядка — они поджидают вас у выхода. Не сумев с ними справиться, Миетта падает в воду и теряет все свои вещи. В этот момент ей на помощь приходит водолаз.

ного и будет уметь остановить этого безумца.

Посмотрите в перископ и выходите. За вышкой насоса (слева от прохода), лежит зажигалка. Взяв ее, направляйтесь вверх по лестнице, затем вниз и снова вверх. Перелезьте через стену, взобравшись на ящики. В темном углу подберите свечку. Возьмите со стола ножницы, поставьте на стол свечу и зажгите ее. Веревка перегорит и ящик упадет вниз. Пока хозяйка дома выясняет, что произошло, Миетта прошмыгнет в дом, где встретит Вана.



ручку шарманки. Подойдите к ногам мертвого циркача и обработайте его из распылителя. Снимите с руки трупа часы-компас. Вернитесь к китайцу. Дерните за рычаг слева от прилавка — навес упадет и ударит китайца по голове. Возьмите карту. Отнесите карту и компас Вану — он доставит вас на нефтяную вышку. Смотрите финальный ролик: после того, как Ван и Миетта найдут и спасут похищенных детей, лаборатория безумного ученого взлетит на воздух. Вот и все.

Мнение Геймера: Лучше бы тех, кто такие квесты ваяет, и взаправду в детстве украли. Хотя, конечно, художника потом можно было бы и спасти — картинки классные.

Василий Андреев

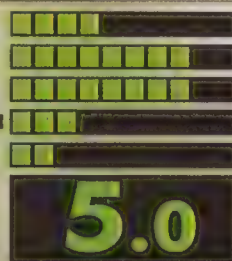
Часть четвертая

Освобождение

Идите налево, пока не увидите моряка, красящего лодку. Поговорите с ним, а затем направляйтесь вверх по ступеням. Возьмите пустую банку с окна. Найдите китайца и поговорите с ним, после чего поищите в левом дальнем углу баллончик-распылитель. Вернитесь к моряку, украдите у него кисть и обмакните ее в краску. Идите по улице, пока не доберетесь до причала (первый поворот налево). Найдите на причале охранника и ткните ему в глаз кисточкой — он потеряет равновесие и утонет.

Идите дальше, к рыбаку и, поговорив с ним, подарите ему найденную ранее жестяную банку. Он поблагодарит вас, рассказав о том, как оглушить китайца. Теперь направляйтесь на второй причал, где у вас будет шанс раздобыть палку (она лежит на самом краю, за лодкой, в которой сидит Ван). Поговорите с Ваном. Пройдите влево от причала. Поговорите с сидящим там циркачом, а затем при помощи палки уроните его банку с блохами-убийцами. Покрутите

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора



Общий рейтинг

5.0

Время освоения: от 0.1 до 0.3 часа
Знание английского: желательно

Часть третья

Побег

В дальнем углу комнаты возьмите деревянный брусок (он спрятан за ящиками). Опустив левый рубильник на стене, заблокируйте его бруском. После этого опустите правый рубильник. Включится сирена, а человек на кровати потеряет сознание. Возьмите ключ с полки над кроватью. При этом вы уроните банку, человек вдохнет выпущенный из нее зеленый газ и его снова начнут мучить кошмары. Он расскажет, что крал детей для сумасшедшего уче-



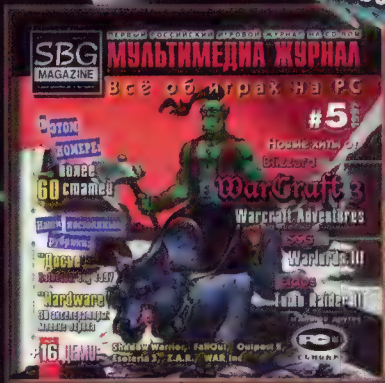


В ЭТИХ журналах ВЫ СМОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ о самых новых играх.

В этом журнале - тоже... А потом еще и сыграть в них!

SBG Magazine ЕЖЕМЕСЯЧНО

НОВЫЙ



SBG Magazine

- это первый русскоязычный МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ НА PC. На CD-ROM.

ДА, ЖУРНАЛ! Не набор текстовых файлов, а свой собственный оригинальный ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС. В SVGA. С отличной музыкой, спецэффектами, полноэкранными картинками, АНИМАЦИЕЙ и ВИДЕО из самых последних (а зачастую, даже еще не вышедших) игр.

Выходит ЕЖЕМЕСЯЧНО на CD-ROM. А бумажного варианта нет. Интересный. Информативный. Объемный. Красочно иллюстрированный. В общем, такой, каким и должен быть любой хороший журнал. Или даже чуть лучше...

В каждом номере SBG Magazine:

- ОБЗОРЫ БОЛЕЕ ПОЛУСОТНИ самых свежих и интересных ИГР абсолютно всех жанров.
- Новости игровой индустрии.
- Информация о разработчиках.
- ДЕСЯТКИ СЕКРЕТНЫХ КОДОВ и масса СОЛЮШЕНОВ.
- Тесты и описания периферийных устройств.
- Обзоры обучающих программ.

ПЛЮС Почти ДВА ДЕСЯТКА ДЕМОК и ШНАРЕШАРЕ. Новейших. Интересных. Бесплатных.

Открыта подписка через редакцию.

SBG Magazine

Москва 117418, а/я 12
тел./факс. (095) 213-4533
213-4490

E-mail: slavic@online.ru

Спрашивайте во всех крупных книжных магазинах и компьютерных салонах Москвы:
"Дом Книги" на Арбате; "Библио-Глобус" на Мясницкой;
"MPC Club" на Соколе; "Game Land" в с/к Олимпийском;
"Митинский" радиорынок; д/к Горбунова и др.



Компания SBG совместно с "1C" готовит к выходу серию популярных мультимедиа-энциклопедий.



Первые диски из этой серии — "Холодное оружие" и "Мир животных". Кошки появятся уже летом этого года

Из этих энциклопедий вы узнаете ответы на такие вопросы как:

"Что надевал русский воин перед битвой?"
"Почему Римский Папа не любит арбалеты?"
"Роет ли кошка норы?"
"Почему охотятся только львицы?"
"Может ли кошка заменить собой собаку?"
и многие многие другие...

- ✓ ПРИГЛАШАЕМ ДИСТРИБЬЮТОРОВ
- ✓ РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА
- ✓ ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОК



Review

В 1997 году известная фирма DreamWorks Interactive в сотрудничестве с Microsoft порадовала игровое сообщество очередной игрой в жанре квест, представлявшей не похожий ни на что из ранее встречавшегося мир, с небольшим количеством героев, у каждого из которых был свой, идеально проработанный образ. Здесь есть и своя религия, и своя культура, и своя история. Удивляет широта фантазии разработчиков, одним из которых был художник Дуг Теннейпл (Doug TenNapel), автор страны The Neverhood в оригинальном, пластилиновом варианте.

Ключевое слово игры — пластилин (на создание игрового мира и персонажей у разработчиков ушло его 3 тонны!! анимация "уместилась" в 50 тысяч кадров). Графика, безусловно, является радикальным новшеством, сравнимым с применением диснеевской анимации в Day of the Tentacle. В Neverhood абсолютно всё сделано из пластилина, начиная от заставочного мультика и заканчивая унитазом, в который бросает оторванные листки с подсказками главный герой. Заставочный мультик, заставляющий вспомнить такие великолепные мультфильмы, как "Падал прошлогодний снег" и, особенно, пилотовский "Бокс", задаёт не только графический мотив для всей игры, но и атмосферу ненавязчивого стёба над чем угодно, включая самого играющего.

Музыка заслуживает отдельного упоминания. Она очень подходит к игре по духу, сливаясь с игровым процессом и становясь его неотъемлемой частью,

Жанр: Квест
Системные требования:
 Pentium 75, 8 Mb RAM
 Windows 95

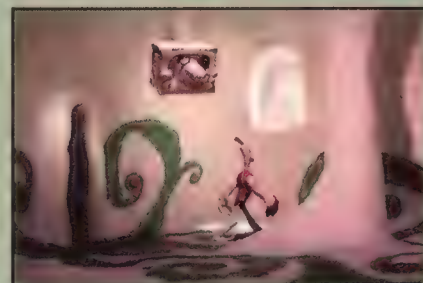
*"Ох уж мне эти сказочки!"
 "Падал прошлогодний снег"*

гармонично меняясь при переходе от одного места действия к другому и создавая очень приятное настроение. Сама по себе она имеет отдельную художественную ценность, и после прохождения игры очень обидно, что нельзя слушать CD в домашнем плеере, как обычный музыкальный диск. Саундтрек The Neverhood, сделанный неким Дядей Тейлором (Terry "Uncle" Taylor), до такой же степени хорош, как музыка в This Means War! и Full Throttle.

В Neverhood вы погружаетесь в сказочный мир, помогая пластилиновому человечку, своим внешним видом явно пародирующему червяка из игры "Earthworm Jim" (которого в прошлом нарисовал тот же Теннейпл) спасти свою страну, найдя предварительно 20 кассет с видеофрагментами, на которых рассказана "настоящая" история сотворения этого мира ("в качестве прообраза для сюжета мы взяли Библию", — говорят авторы игры). Для этого необходимо отгадать множество загадок, от очень простых, на логику, до сложных, требующих внимания и наблюдательности. Эти головоломки не особенно оригинальны (те же "пятнашки", где надо собрать букву "Н", чтобы открыть дверь), но бросается в глаза доброе и умелое издевательство над игроком. Многие квесты пытаются подшутить над всем и вся, некоторым даже удаётся, но вершина всё-таки достигнута, скорее всего, только в Neverhood. В качестве примера можно привести пластилиновую стену длиной в несколько десятков экранов (!) с написанными на ней историями происхождения обитателей Neverhood, которую необходимо до конца пройти (и

вообще неплохо бы прочитать), чтобы в конце, в тупике, обнаружить одну из кассет. Вторым примером может послужить загадка с музыкальными трубами, куда надо в течение получаса методом проб и ошибок наливать воду из фонтана. Зачастую создателям игр не удаётся пошутить и не обидеть играющего, но в Neverhood эта щекотливая задача решена с блеском — наоборот, играть становится ещё более интересно: представьте себе, вокруг дыры в земле стоят надписи "Не прыгать!", "Опасно!", и когда, естественно, туда прыгаешь, вылетаешь из гигантской глыбы пластилина в бесконечную пропасть.

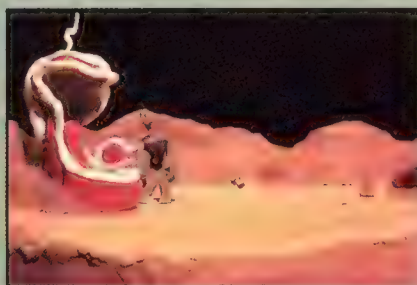
Конечно, Neverhood не безгрешен. Причем далеко не безгрешен. Игра не вошла в разряд мировых хитов, хотя в ней существовали все задатки. Причины здесь кроются в ряде недоработок, которые на словах кажутся незначительными, однако в полной мере проявляют



себя, когда начинаешь играть. Во-первых, в Neverhood присутствует крайне слабо проработанный Inventory, — однажды помещённый туда предмет уже просмотру не подлежит и остаётся в Inventory до тех пор, пока вы не щёлкните на объект, к которому он должен быть применен. Во-вторых, далеко не всем понравится утонченный и необычный юмор, заложенный в Neverhood; у оригинальности есть свои границы, которые в Neverhood перейдены. В-третьих, по мере развития игры головоломки становятся слишком абстрактными и при этом в большинстве своем решаются без труда, в связи с чем интерес к ним постепенно пропадает. В-четвертых, сюжет Neverhood выведен на первый план, насильно заставляя вас им восторгаться; если сюжет вам чем-то не понравится, то и игра не произведет на вас впечатления.

Neverhood — шедевр, удивительно оригинальный и крайне необычный, однако рассчитанный в большей степени на эстетов, чем на обычных игроков, вскормленных на стандартизированных квестах. В связи с этим оговоримся, что проставленные нами рейтинги отражают ценность игры для широких играющих масс. В то время как для некоторых Neverhood может стать чуть ли не божественным откровением.

В заключение этого краткого review — небольшая справка. Если вы решите



проходить игру своими силами и застрянете на каком-то этапе, можете обратиться за хинтами на www.neverhood.com.

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.8
Время освоения: от 0 до 0.5 часов	
Знание английского: необходимо	

Прохождение

Минимальные требования для прохождения игры: листочек в клеточку (лучше тетрадь), ручка или карандаш.

Начало путешествия

Итак, вы — симпатичный пластилиновый губастый человечек по имени Klayman, мирно храпите в комнате с розовыми стенами. Щёлкнув мышкой, разбудите своего героя. Вот он готов к путешествию через на первый взгляд непривычный, но симпатичный мир The Neverhood.

Для того, чтобы открыть дверь, вам нужно три раза дернуть за рычаг с красным набалдашником на стене слева.

Во второй комнате вы видите странное зубастое существо и пять подвешенных колец под потолком. Толкая слева, подвиньте его ко второму справа кольцу (оно немного выделяется), подпрыгнув, дерните за верёвочку, "зубастик" поймает её. Путь к выходу свободен. На всякий случай дерните по разу за остальные кольца. Также из комнаты ведёт лестница вниз, в место, очень смахивающее на туалет, там вы время от времени (если, например, в какой-то момент перестанете пользоваться солюшеном) сможете добывать подсказки.

Улица

На улице в первую очередь направляйтесь прямо через мост. (Передвижение "от первого лица" по открытому пространству можно пропускать нажатием пробела.) Вы оказываетесь в проходной комнате с висящим манекеном, составленным наполовину из тринитротололовых (попросту говоря — динамитных) шашек. Задача — сделать так, чтобы чуело состояло из взрывчатки целиком. Для этого надо щёлкнуть на находящийся рядом экран и заменить справа все брикеты ТНТ с фитилём на "пустышки". Важно: на полу лежит первая из двадца-

ти видеокассет, собрать которые — одно из главных условий игры. Возьмите первую и обязательно берите подобные в дальнейшем. Также над правой дверью лежит спичка. Когда понадобится, она упадёт.

Разобравшись с сапёрными работами, проследуйте ко второму выходу. За ним расположен небольшой дворик. Справа по ходу, за двумя малозаметными створками, находится неработающий фонтанчик — включите его. Поверните обратно и идите по направлению к ромбовидному знаку на стене. Щёлкните на него мышкой. Поворачивайте налево. В тупике попытайтесь взять зелёную музыкальную шкатулку.

Назад к манекену

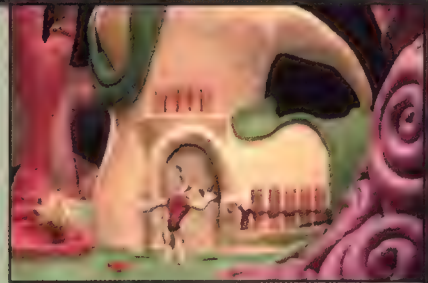
После красивого мультика вы опять оказываетесь в комнате с манекеном. Вот "с потолка" к ногам упала спичка. Подожгите ей сделанную вами бомбу, и толкайте её (бомбу) к клешням чудовища.

После взрыва идите обратно, к разломанной стене, где лежала шкатулка. У края открывшегося обрыва садитесь в "кресло-каталку", поезжайте вниз, и в центре спирали один раз нажмите белую кнопку (вы должны услышать протяжный гудок).



Возвращайтесь на полянку, куда вы вышли в самом начале игры. Следующая цель — здание с узкими дверями и буквой "Н" над ними. Внутри, под скрипучим вентилятором, лежит следующая видеокассета (помните, что собрать надо все). Чтобы открыть проход дальше, соберите головоломку, "пятнашки".

В следующей комнате есть первый встреченный вами в игре видеомаягнитофон. Используйте его по назначению. В дальнем конце помещения есть от-



верстие, похожее на мышиную норку. Раздвиньте его и смело входите внутрь.

Кнопка у двери включает и выключает свет. В темноте пройдите экран, нажмите ещё на одну светящуюся кнопку. Зайдите за открывшимися зубья в лифт. Спустившись вниз, на стене вы увидите три вертикально расположенных значка. Срисуйте их на бумагу. Поднимитесь обратно, вернитесь, включите свет, снова идите к зубьям. Возьмите пробирку. Снова войдите в лифт. В комнате со значками (которых теперь не будет видно) есть кнопка. Нажмите её, добившись уже слышанного вами протяжного звука. Поднявшись на лифте, обязательно закройте за собой шипы. Теперь на вашу долю выпадает самое "интересное" — марш-бросок вдоль стены, на которой выгравирована Библия. Путешествие будет до-о-олгим. На последнем, тридцать втором экране будет лежать очередная кассета. (Надо ещё вернуться!)

Домик на полянке

Вы снова на полянке. Перед вами домик с двумя наборами трубок: над дверью и рядом с ней. Направляйтесь туда. Нажмите на дверной звонок. Трубки наверху сыграют мелодию. Её надо повторить, налив воды в нижний ряд трубок. Для этого нажмите большую красную кнопку на земле. Из умывальника в форме головы динозавра (похожая была на поле битвы с чудовищем) польётся искомая вода. Набирайте её в пробирку и выплёвывайте в трубочки. Вам надо поочередно совершить в первую три, во вторую один, в третью два, в пятую четыре плевка (четвёртую оставьте пустой). Снова позвоните в дверь.

Обратите внимание на телевизор с человеческим лицом. Он абсолютно бесполезен и не принесёт вам никакого вреда. Под ним лежит кассета; ещё одна находится на следующем экране. Проверьте свои находки в очередном видеоплеере и заберитесь по шипам наверх, где нажмите на оранжевую кнопку (помните про гудок?).

После выхода из здания идите в проход под фиолетовой аркой, откройте дверь, опустив три шпингалета, пройдите по мостику над озером. Слева вы увидите продолговатый экран с красной кнопкой под ним. Запишите, какие символы и в каком порядке возникают при



нажатии на кнопку (отметьте, что один из значков повторяется два раза, издавая при этом неприятный звук). Повернитесь на 180 градусов и заходите в жёлтую комнату. Там соберите достаточно простую головоломку, обращая внимание на расположение рисунков на фигурах. Выйдя оттуда, забирайтесь в



пушку слева. Как только у вас перед глазами окажется прицел, стреляйте, щёлкнув в большой красный круг. Посмотрите небольшой мультфильм.

В путь за подсказками

После того, как из озера выльется вся вода, идите обратно, туда, где вы собирали головоломку из кубиков, и придайте ему форму лесенки. Мост превратился в ступеньки. Спуститесь на высохшее дно, идите направо, к яме, окружённой табличками. От неё ещё раз поверните направо. Сядите в коляску и начинайте своё достаточно долгое путешествие за подсказками.

Сначала поезжайте вверх и налево до конца. Рядом с экраном в стене играет мелодия. Запомните её. В дальнейшем она понадобится, когда вы найдёте радио. (Легче всего — просто сохранить игру в этом месте на тот случай, если забудете мотив.) Возвращайтесь и поезжайте в противоположную сторону. Там нужно найти три пробирки (запишите цвет и уровень жидкости в каждой из них). Может быть, вы найдёте окно маленькой комнаты, расположенной на вершине стены. Забраться в эту комнату нельзя. Спускайтесь обратно на дно.

Теперь направляйтесь в жёлтый бункер с локатором на крыше. Внутри радиоприёмник. Надо настроить его на ту же мелодию, что вы слышали, катаясь по бокам осушённого озера. Откроется стоящая чуть дальше дверь. Войдите. Когда вы будете выходить обратно (при-

дётся), нужно будет переключать стрелку на шкале в первоначальную позицию.

Достаточно странного вида тёмная комната со стеклянной кабинкой. Включите свет. На боку кабинки написано слово BOBBY. Каждая буква совпадает с начальной буквой английского названия цветов спектра радуги — [B]lue (синий), [O]range (оранжевый), [Y]ellow (жёлтый). Выключите свет. Войдите внутрь стеклянного "стакана". Луч света при нажатии на красную кнопку проходит сквозь пять кристаллов, каждый из которых надо поворачивать до совпадения цвета кристалла с цветами из вышеуказанной аббревиатуры.

Лаборатории

После изменений, произошедших с вами, направляйтесь, пропустив маленькую зелёную лабораторию, наверх через арку в правом нижнем углу экрана. Вы попадёте в помещение с расставленными по периметру статуями. Пройдите в синюю лабораторию. Пробирки, которые вы увидите, необходимо наполнить разноцветной жидкостью в записанных ранее пропорциях (вы их видели на дне высохшего озера).

Теперь вам надо выбраться отсюда, а дверей здесь нет. На одной из статуй (вторая справа) есть не очень заметная белая кнопка. Найдите и нажмите её. Из люка в потолке появится лестница. Поднимайтесь по ней наверх.

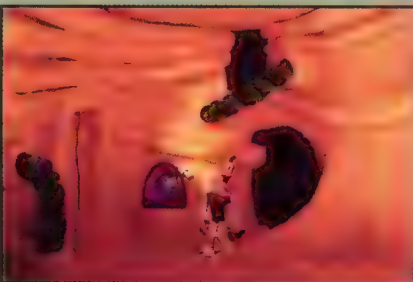
Не дёргая за кольцо, идите вглубь экрана. Перед вами первый встреченный в игре телепортатор. Садитесь и активируйте его, нажав сначала маленькую мигающую кнопку, а потом большую красную.

От телепортатора к телепортатору

На "летающем острове", куда вы попадёте, щёлкните мышью на гигантский гвоздь. Посмотрите, что вы наделали! В телепортаторе нажмите на оранжевую кнопку (будут мигать уже две).

Дверь в комнате, где вы окажетесь, требует очень аккуратного обращения. Подходите к педали в полу с правой стороны и, наступив на неё, не раздумывая идите к выходу (это надо делать практически моментально).

На улице увидите арку. Пройдя под ней, поверните назад. В овальный экран



введите символы, порядок которых вы должны были записать, находясь около пушки. Вместо значка, который повторялся два раза, поставьте такой, которого в ваших записях нет. В комнате будет лишь кассета и Ключ, который вы должны взять, но не сможете (надо вернуться к месту битвы со страшным монстром — практически в самое начало — и проехать на машинке по ранее недоступным желобкам).

Далее идите в домик с фиолетовой дверью (шаг вперёд, поворот налево). Прежде всего нажатием на кнопку в полу запустите воздушный насос и отправьте мышью (не компьютерную) в неизвестность. Сейчас предстоит решить пару несложных головоломок. Справа на стене необходимо попарно открывать клеточки, так, чтобы на них были одинаковые картинки. После того, как всё будет открыто, запишите, сколько раз повторяется каждое изображение.

В противоположном конце домика на мешающей пройти перегородке вторая головоломка — проведите мышку к сыру. Для удобства записывайте, куда ведёт каждая из норок. Методом исключения доберётесь до нужной. Преграда опустится, и вы попадёте в комнату с проектором, который надо оттолкнуть под насос и послать вслед за мышью.

Выходите на улицу, идите в красное пятнистое здание, напоминающее шляпку мухомора. В итоге вы окажетесь в полутёмном подземелье. Запишите три символа на стене и садитесь в телепортатор. Нажимайте на кнопку грязно-синего цвета и, переместившись в пространстве, направляйтесь в левый край экрана.

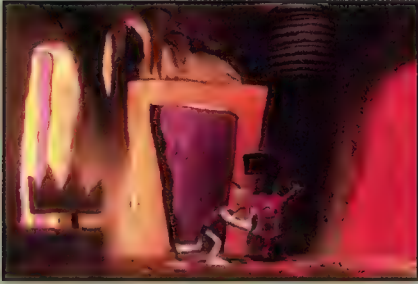
Проходите в арку. За поворотом очередная загадка — укажите, снова воспользовавшись записями, количество повторов каждой из картинок в одной из предыдущих головоломок (на стене).

Теперь вам надо выстрелить в голову роботу, тянущемуся к плюшевому мишке. Для этого надо вернуться к пушке (ближе всего "зелёный" телепортатор), ввести заранее накопленные коды (вертикальный и горизонтальный наборы значков) и, переместив прицел (щёлкнув на два белых треугольничка), пальнуть. Приземляйте орудие обратно и идите посмотреть, что случилось с роботом.

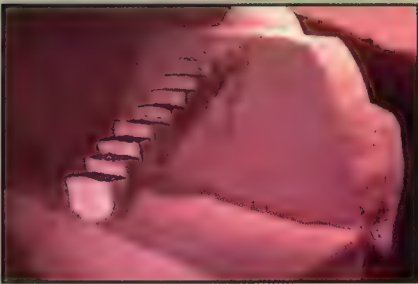
Замок

После достаточно длинного мультика вы оказываетесь в холле замка. Идите направо, на балкон, там подберите с пола иглу. Возвращайтесь, войдите в дверь, расположенную прямо напротив балкона. Вот проектор и мышью, которых вы запустили в воздухозаборник. Здесь пока нужно взять только кассету. Поворачивайте обратно и поднимайтесь на

лифте (единственное место в холле, где вы ещё не были). В комнате наверху лежит последняя видеокассета. Положите ее в плеер, стоящий рядом. Вот и стало понятно, как вы появились на



Neverhood'овский свет. А заодно — прямо с экрана Вилли (рассказчик всей этой истории) выкинет второй Ключ, который следует незамедлительно подхватить. Высуньтесь в окно, там воспользуйтесь иголкой, чтобы проткнуть воздушный шарик. Снова спускайтесь на балкон, и подберите последний, третий Ключ. Направляйтесь в комнату, где теперь стоит проектор. Подтолкнув его



вправо, в небольшое углубление в полу, включите, нажав на рычаг. Вы увидите три цифры. На двери справа вставьте Ключи (теперь у вас полный набор) в отверстие с соответствующими номерами.

Окончание

Вот и последняя загадка. Подвиньте "зубатку" к крайнему справа колечку. Дёрните за него, и попадёте в рот "зубатке". Она перекинет вас через торчащие в окне колья. Пересеките комнату. Игра закончена.

В конце у вас есть два варианта: надеть корону самому или отдать её законному владельцу. Попробуйте оба.

Ким Белов, Сергей Корсаков



Жанр: Карточная стратегия

Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100
Windows 95

От редакции: После опубликования в третьем номере "Навигатора" review по Magic: The Gathering (Microprose) мы получили ряд писем, где говорилось примерно следующее: "Как можно давать такие высокие оценки гэмесу, в котором без пол-литра не разберешься!" (цитата). В некоторых же письмах содержалась просьба рассказать, как "здесь вообще играть-то?!!!" (тоже цитата). Что ж, выполняя ваши просьбы и освобождая вас от необходимости употребления "пол-литра", в этом номере мы печатаем первую часть детального руководства по гениальнейшему шедевру Сида Мейера — Magic: The Gathering. Во втором — окончание.

ПРОЛОГ

Увлекаетесь ли вы фантастикой, особенно сказочной? Привлекают ли вас приключения? А как насчет весьма азартной, требующей недюжинного интеллекта карточной игры, сродни преферансу? Если хотя бы на некоторые из этих вопросов вы можете дать положительный ответ, то предлагаемая вашему вниманию игра станет для вас уникальной находкой, она затянёт вас "с головой".

Вы заинтригованы? Вам интересно узнать побольше об этой потрясающей игре? Ну что же, рассказ о главных действующих лицах MAGIC'a вполне можно было бы начать с классического вступления к любой сказке: "в некотором царстве, в некотором государстве жили-были ...". Итак, представьте себе, что есть такая страна сказок, на тропинках которой вы запросто можете встретить настоящего джинна, природного духа—элементалю, кентавра, эльфа или даже настоящего волшебника. Причем характер у этих существ довольно драчливый, — вы бродите по их родным землям, а с их точки зрения данное право еще надо заслужить. Этого можно достичь либо расплатившись деньгами, либо ответив на каверзный вопрос, либо отстояв свои права в честной дуэли. В ходе игры вам придется сразиться с пятью злыми волшебниками, угнетающими Шандалар... ах да, забыл сказать, Шандалар — название этого сказочного края... А затем и с самим дьяволом — Арзаконом, которому вам вряд ли удастся победить полностью, да это и не обязательно — каждая отнятая у него жизнь обеспечит стране несколько лет безмятежного существования (а там, глядишь, и новый герой объявится...).

Дуэль — это и есть та самая обещанная карточная игра, но только вот карты здесь совсем не обычные — сказочные карты. В нашем мире их далеким прообразом можно считать древние карты Таро. Каждая карта является по сути некоторым заклинанием. Она может служить для получения какого-либо вида магической энергии (маны), придания необычных свойств другим картам—заклинаниям, генерирования дополнительных жизней или, напротив, их разрушения. Каж-



The End

дая карта — это своего рода произведение искусства, — все картины, изображенные на карте, поясняющие ее характер, индивидуальны. Для успешного проведения дуэли вам необходимо не только досконально знать все карты своей колоды, их возможности и уметь правильно составлять свою боевую колоду, но и, четко зная все правила игры, вырабатывать правильную стратегию. Учитывая то, что карты бывают пяти цветов (мастей), обладают одним из семи типовых признаков, кроме того могут менять свои значения, эта задача совсем не тривиальна. Прежде чем у вас появится реальный шанс успешно пройти игру, вам придется стать настоящим магом — у «волшебника-недоучки» вряд ли что-нибудь получится.

Однако волшебную страну населяют не только злобные существа, желающие выяснить с вами отношения. Дикие лесные или гористые местности периодически сменяются населенными деревушками или укрепленными фортами, войдя в которые, вы встретитесь с местным мудрецом-старейшиной, который может попросить вас выполнить некоторое поручение за плату в виде какого-либо талисмана или полезных карт. В деревне вы сможете в спокойной обстановке запастись провизией, отредактировать свою колоду. Кроме того, вам могут встретиться загадочные древние руины, тщательно охраняемые подземелья или древние драконьи норы, где вы можете обнаружить весьма полезные для себя вещи.

Итак, приглашаем вас в полное загадок и приключений путешествие по волшебной стране — Шандалар! Вас ждут пять коварных волшебников, чьи слуги изнуряют постоянными набегами мирные поселения Шандалара. Вперед к решению таинственных задач и головоломным карточным дуэлям!

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Основное отличие MtG от других игр в его двойственности — на самом деле это как бы две игры, объединенные одной идеей — одной «сверхзадачей» — защитой Шандалара от злых

лий и замков (**Dungeon & Castle Clues**). Показывает, какой информацией, какими путеводными нитями, ведущими к скрытым объектам, вы располагаете. Если вам известно местонахождение объекта, то в таблице будет показан его внешний вид. Подобные «адреса» вы можете раздобыть, выполняя поручения старейшин деревень, или получить в качестве награды за успешно проведенную дуэль.

4> **Экран статистики игры.** Позволяет оценить ваши успехи, «боеготовность» вашей колоды. Здесь находится сводная таблица результатов проведенных дуэлей, информация о имеющихся талисманах, магических предметах, ваши боевые успехи — количество освобожденных городов, выполненных миссий, здесь же дана вся необходимая информация о волшебниках — кого из них вы уже одолели, а с кем у вас еще все впереди.

Показатели состояния

Каждый показатель представлен соответствующим символом, рядом с которым цифрами дана его количественная характеристика:

5> **Ваши финансы.**

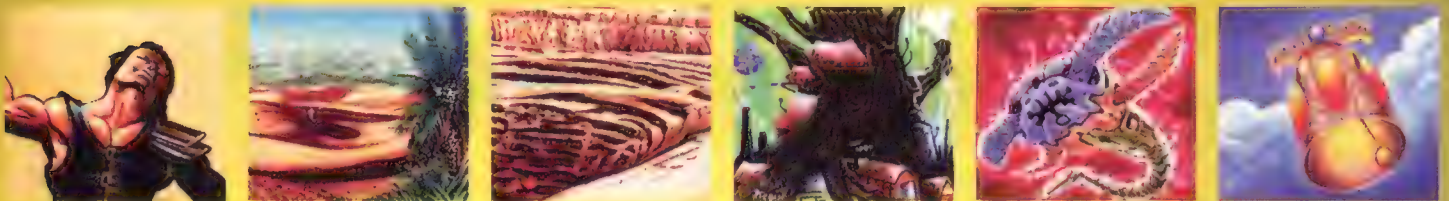
6> **Запасы пищи.**

7> **Количество жизней.**

8> **Характеристики вашей колоды** (число карт в боевой колоде/общее число имеющихся у вас карт).

Строка талисманов

9> **Пять талисманов силы.** Цифра, расположенная справа от изображения талисмана, характеризует наличие у вас талисманов данного типа. Кроме того, необходимо заметить, что каждый талисман может активизировать определенное колдовство, изображение которого показано слева от талисмана. Этот рисунок — черно-белый, если у вас нет ни одного талис-



волшебников. Первая часть игры — это достаточно традиционно сделанный Quest, в ходе которого вы путешествуете по стране, общаетесь с местными жителями. Некоторые встречи могут проходить в дружественной обстановке (с жителями деревень), некоторые же вполне могут закончиться дуэлью. Вот тут-то и начинается самое интересное — вторая часть игры, которая значительно сложнее первой, а главное, абсолютно уникальна. Подробно о дуэли мы поговорим в отдельной главе. Сейчас же обсудим, какие возможности вам предоставляет интерфейс игрового экрана, показанный на Рисунке №1:

Информационные экраны

1> **Вызов редактора колоды (Edit Deck).** Позволяет сменить игровую колоду, но не позволяет редактировать колоду вне населенного пункта.

2> **Вход в меню карты (Main Map).** На этом экране вы видите уже исследованную вами часть Шандалара. Причем в случае, если вы выполнили в каком-то городе задание и получили в качестве вознаграждения дополнительную жизнь (**Mana link**), то название этого города будет показано белым цветом.

3> **Информационный экран подземе-**

мана нужного цвета. Если же необходимый талисман имеется, то соответствующее ему символическое изображение станет цветным, а слева от него появится заключенная в прямоугольник цифра, нажав которую на клавиатуре, вы активизируете данное колдовство. Вы также можете активизировать его,

Рис. 1



просто подведя к его изображению курсор мыши и нажав ее левую клавишу. Рассмотрим активизируемые предметы:

➤ колода с исходящей из нее стрелкой обозначает возможность вызвать редактор колоды, при этом вы рискуете одним черным амулетом — колдовство **Conjurers will**;

➤ прыгающий человек соответствует заклинанию **Leap fate**, которое позволяет вам мгновенно перенестись в пространстве на некоторое расстояние (результат такого перемещения непредсказуем) с риском потерять голубой амулет;

➤ крылья позволяют резко увеличить скорость передвижения, при этом вы рискуете зеленым амулетом — заклинание **Quickening** временного действия;

➤ молнии соответствуют заклинанию **Staff of thunder**, которое уничтожает ближайшего к вам противника, иногда требуя за это в качестве платы красный амулет;

➤ меч позволяет мгновенно перенестись в то место страны, где требуется ваше вмешательство, т.е. где кто-либо пытается захватить город, при этом вы рискуете белым амулетом — заклинание **Sword of resistance**.

Магические предметы

10> Все вышеописанные характеристики постоянно присутствуют на игровом экране, в отличие от приобретаемых магических предметов, которые вы можете купить за деньги в ходе игры. *Покупка того или иного предмета автоматически влечет его активизацию*, действие таких предметов не ограничено во времени и не зависит от каких-либо факторов. Сразу же после покупки, изображение соответствующего предмета появляется в нижней части игрового экрана:

➤ две карты, меняющиеся местами соответствуют заклинанию **Sleight of hand**, позволяющему вам перед началом дуэли менять вашу ставку, т.е. карту, на которую вы будете играть (**Ante card**);

➤ стопка монет символизирует заклинание **Haggler's coin**, благодаря которому отныне в каждом поселении вам будут предлагать большее количество карт для продажи;

➤ стрекоза позволит вам свободно перемещаться по затопленной болотами местности — **Amulet of swampwalk**;

➤ книга — это **Tome of enlightenment**, снимающий существующие ограничения на количество одинаковых карт в боевой колоде;

➤ яблоко означает, что теперь, проходя через лес, вы будете получать столько пищи, сколько никогда не сможете съесть — заклинание **Fruit of sustenance**;

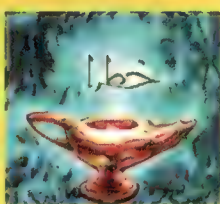
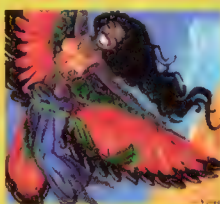
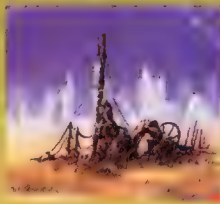
➤ ледоруб — это заклинание **Dwarven pick**, позволяющее путешествовать по гористой местности;

➤ перстень, усиливающий вашу боевую мощь — **Ring of guardian**.

11> Свиток, на котором вы всегда можете прочитать текст своего текущего задания (**Quest**), если таковое имеется, и сообщения о нападениях волшебников на какой-либо населенный пункт.

12> Часы, показывающие, сколько дней осталось до истечения срока выполнения текущего задания (подробно о том, где именно вы можете получить задание, вы можете прочитать в главе "Экран населенного пункта").

13> Бонусное поле. В результате вашей победы в дуэли вам могут добавить некоторое количество жизней, правда, действительных только во время одной следующей дуэли, тогда в этом поле



появится крест; на подобных же условиях вам могут предоставить и некоторые карты — в этом случае в поле появится изображение карты, либо право первого хода в следующей дуэли — изображение стрелы.

Игровое поле

14> На центральной части игрового экрана вы видите саму волшебную страну Шандалар, по которой вам и предстоит путешествовать — это ваше жизненное и игровое пространство. Непосредственно на экране вы видите лишь небольшую часть страны, но обзорный экран будет перемещаться, следуя за вашим движением.

Вы видите рельеф пересекаемой местности, дороги, показанные коричневым цветом, и населенные пункты. Надо заметить, что по дорогам вы способны перемещаться с гораздо большей скоростью, чем по пересеченной местности, особенно без соответствующих талисманов.

Кроме того, периодически вам могут встречаться скрытые объекты, изображения которых появляются на экране только при очень малом расстоянии до них, — это могут быть античные руины, остов полуразрушенного корабля, кладбище или необычного вида куст. В таких объектах вы можете либо просто найти что-либо достаточно ценное, например, карту или деньги, либо вам предложат провести дуэль, ставкой в которой станут весьма ценные карты. Кроме того, замаскированным объектом может оказаться и подземелье, в котором вы можете либо просто собрать все потенциально полезное, что можно взять, не вступая в дуэль, а можете и пройти с боем, попытавшись раскрыть все тайны древней пещеры. Путешествуя по подземелью, вы можете найти кубики, увеличивающие количество жизней, но это, к сожалению, распространяется только на дуэли внутри подземелья, — как только вы покинете его территорию, количество ваших жизней вновь станет прежним. Также у вас есть шанс отыскать кубики, позволяющие в следующей подземной дуэли с самого начала иметь активизированной ту или иную карту.

Для перемещения по местности вы должны подвести курсор мыши к конечному пункту движения и нажать левую клавишу.

Путешествуя по стране, вы периодически будете встречать местных "аборигенов" — всевозможных сказочных существ, желающих сразиться с вами. Избежать таких дуэлей вы можете только воспользовавшись специальной магией либо зайдя в какую-либо деревню или город, на территории которых вы окажетесь в безопасности. Именно здесь можно пополнить продовольственные запасы (**BUY 'X' FOOD FOR 'Y' GOLD**), прикупить новых карт (**BUY CARDS**), отредактировать колоду (**EDIT DECK/SELL CARDS**) — вызываемый экран позволит вам переформировать боевую колоду, вставить в нее наиболее нужные с вашей точки зрения карты; ненужные карты здесь же можно продать. Но самое главное, только здесь вы можете получить свое задание — **Quest** (**SPEAK TO WISEMAN/BEGIN A QUEST**) — чаще всего это просьба о доставке чего-либо в одну из соседних деревень или о защите деревни от терроризирующего ее существа. В награду за успешное выполнение задания вам будут сулить карты, добавочные жизни (**Mana link**) или талисманы.

ИГРОВАЯ КАРТА

Все дуэли происходят на магических картах, каждая из которых вызывает какое-либо заклинание.

Вся необходимая вам для игры информация указана на карте, ее надо лишь уметь "прочитать".

Рассмотрим внешний вид карты (Рисунок №2):

1> **Название карты.**

2> **Рисунок карты.** Причем он совершенно не обязан адекватно отражать все особенности и свойства карты. Например, по рисунку карты FROZEN SHADE может показаться, что карта имеет способность летать, но в описании ее свойств нет слова FLYING, что опровергает данное предположение.

3> **Тип карты.** Первое слово данной строки непосредственно указывает на тип карты. Описание возможных типов дано в специальной главе "Типы карт".

4> **Справа от указателя типа карты может быть указан ее подтип — вид боевой карты.** Этот подтип задается только для боевых карт типа SUMMON. Покажем на конкретном примере, для чего же нужен этот указатель. Возьмем карту GOBLIN KING, предоставляющую всем картам типа GOBLIN'S бонус, и карту GOBLIN ROCK SLED. Казалось бы, между этими картами много общего, в названии обеих присутствует слово GOBLIN. Однако тип второй карты — SUMMON ROCK SLED, следовательно, бонус ей не полагается.

5> **Описание эффекта карты.** Это описание игровых возможностей карты, которые бывают двух видов: постоянного действия — не требующие специальной платы для их активации, и временного действия, относящиеся к усиливающим эффектам (FAST EFFECT), имеющие стоимость активации (ACTIVATION COST). Например, карта STRIP MINE имеет эффект "TAP, SACRIFICE STRIP MINE", то есть, заплатив единицу маны, вы можете использовать эту карту для уничтожения выбранной карты земельного типа противника. А карта PESTILENCE наносит по одному поражению всем боевым картам и игрокам, требуя за это единицу черной маны. Исключение составляют некоторые артефакты, которые могут активизироваться при повороте собственной карты.

Если для карты возможно несколько применений, то, активизировав ее, вы получите возможность выбрать интересующий вас в данный момент тип действия, некоторые из которых могут требовать определенной платы за свои действия.

Надо заметить, что некоторые эффекты карт могут быть целевого действия (например, PRODIGAL SORCERER). В этом случае для активизации карты необходимо указать цель — другую карту, маркер повреждения карты, другого игрока. Одним из эффектов может быть и способность карты производить ману. В этом случае процесс становится непрерываемым, т.е. не существует карты типа INTERRUPT, способной остановить процесс.

6> **Имя художника — создателя этой карты.**

7> **Стоимость вызова карты.** Это величина энергии (маны), требуемой для ввода карты в игру. Эта энергия может быть разных типов, например, две единицы бесцветной маны и три единицы зеленой маны (в этом случае суммарная стоимость



карта не способна участвовать в атаке или обороне, но величина наносимого ею удара будет нулевой. Карта с отрицательной силой (такое возможно после применения эффекта другой карты) не может нанести удар отрицательной силы, ее удар считается нулевым. Важно помнить, что нулевое значение удара не отменяет выполнение триггер-эффектов карты (TRIGGER EFFECT). Например, если карта HYPNOTIC SPECTER наносит поражение, активизируется ее триггер-эффект, заставляющий противника сбросить одну карту. Если противник, защищаясь, применит карту SORCERESS QUEEN, то сила карты HYPNOTIC SPECTER станет равна нулю, но это не отменит триггер-эффекта — противнику все равно придется сбросить карту.

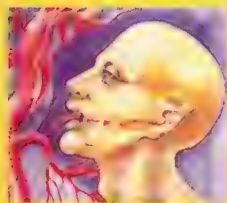
Вторая цифра показывает величину защитной силы карты, т.е. величину энергии (силы удара), которую способна поглотить (нейтрализовать) карта до своей гибели (до момента, когда ее защитная сила примет нулевое значение). Необходимо помнить, что карты и эффекты, обладающие способностью нейтрализовывать поражения, не всегда способны реанимировать карту, а только в случае, если число возвращаемых ими единиц защитной силы не меньше величины нанесенного поражения.

Окончание — в следующем номере.

Собственно, здесь мы приводим ровно одну четверть от общего объема (увы, в связи с освещением работы "Аниграфа" мы оказались не в силах поместить в этот номер некоторые другие ранее запланированные материалы, в частности — полный объем руководства по M:tG). В "Навигаторе" №5 вы прочтете следующие главы:

Виды маны; Типы карт; Способности боевых карт; Дуэль; Фазы хода; Фазы атаки; Цепочка заклинаний; Полезные советы

Андрей Таранцев



вызова равна пяти). Эта величина может принимать и нулевое значение.

8> **Фон карты, определяющий цвет маны, необходимой для ее активизации.** Карты бесцветного типа имеют серый или коричневый фон. Это самые неприхотливые в плане энергии карты — им подойдет мана любого типа. Некоторые карты могут менять цвет других карт.

9> **Описание способностей карты.** Описание возможных способностей вы найдете в главе "Способности боевых карт".

10/11> В правом нижнем углу всех боевых карт (CREATURE) расположены две цифры — **POWER / TOUGHNESS**.

Первая из рассматриваемых цифр характеризует ударную силу карты, с которой она способна поражать карты противника в дуэли. Если эта цифра равна нулю, то это не значит, что

Brain Dead 13

Для просмотра любого фрагмента в **DOS** версии – во время демонстрации заставки нажмите **Ctrl** и введите **READYSOFT**. Для версии под Windows '95 достаточно нажать **F5**.

Command & Conquer: Red Alert



Для активации миссии с гигантскими муравьями **"It Came From Red Alert"** – на стартовом экране щелкните мышкой на круглом динамике в верхнем правом углу.

Gubble

Для демо-версии

На стартовом экране наберите **GUBBLE**. Если слышите смех Gubble D. Gleer, значит, вы все выполнили правильно.

С карты:

F3 – Убирать с карты все блоки
F9 – Переключение между картами

Во время игры:

F8 – Неуничтожимость (для версий 1.1 и новее)
F9 – Закончить уровень
+ – Ускорение (на ваш же собственный риск)
– – Замедление

Для полной версии

На стартовом экране наберите **GUBBLEDHEAT**. Если слышите смех Gubble D. Gleer, значит, вы все выполнили правильно.

На карте:

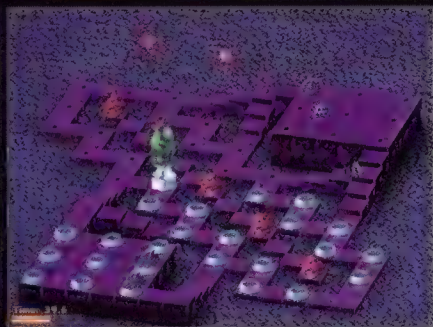
F3 – Убрать все блоки с карты
F9 – Переключение между картами

На стартовом круге карты:

PageUp – Переход на следующий уровень
PageDown – Возвращение на предыдущий уровень
Home – Вперед на 10 уровней
PageDown – Назад на 10 уровней

Во время игры:

F8 – Неубиваемость вплоть до повторного нажатия F8



F9 – Закончить уровень

+ – Ускорение

– – Замедление

Fallen Haven

Интересующие нас файлы находятся в каталоге

fallen\units: для людей (human) – **human.unt**, для пришельцев (alien) – **alien.unt**.

Менять параметры юнитов

Movement = движение – ставить "HOVER" – это даст возможность перемещения по воде и т.п.;

Cost = стоимость – можно сделать поменьше, например, 0;

ProductionType = "TROOP"/"FACTORY"/"HOVER" – можно перевести производство данного юнита на другой завод (примечание – максимум юнитов, производимых одним заводом – четыре);

TimeUnits <=> ActionPoints, т.е. число ходов юнита за один общий ход (максимум – 1000);

Hp = хитпоинты (максимум 1200);

Upkeep = ставить 0, чтобы юниты не расходовали кредиты;

Менять параметры оружия

Name = название, используемое в предыдущем разделе;

Range = максимальная дальность (в клетках) – максимум 49;

Precision = точность в стрельбе (–3...3);

DamageContact = разрушение при прямом попадании (максимум 10000). Этого хватит, чтоб разрушить что угодно. **DamageClose**, **DamageFar** – то же самое (надо же разделить оружие на точное, среднего и массового поражения!)

PercentTimeUnits если поставить на 1, то стрелять можно будет почти бесконечное число раз за общий ход.

Изменять параметры зданий

Hp = хитпоинты;

Cost = стоимость (ставьте 0);

ProductionCash = ставить для mining facility/refinery (500 достаточно);

ProductionResearch = ставить для Laboratory/Research Center (500 достаточно);

ProductionEnergy = ставить для energy plant/energy center (500 достаточно);

ConsummationEnergy, **ConsummationCash** = 0 (если везде проставить ноль, не понадобится делать предыдущие 3 вещи).

Mega Man X3

Коды уровней:

3721-1281-3751-4456

4478-4863-4627-7358

6414-4155-6872-3356

Moto Racer

В ответ на приглашение ввести имя игрока – введите один из приведенных ниже кодов. Прозвучит звуковой сигнал, после чего вы сможете ввести свое настоящее

имя.

CDNALSI – доступны все трассы
СТЕКЛОП – "карманные мотоциклы"
CESREVER – ралли на любой трассе будет происходить в обратном направлении



NFS 2

Коды вводятся в экране главного меню. Для получения автомобилей:

BUS – школьный автобус
VWBUG – Volkswagen Beetle
VWFB – Volkswagen Fastback
SEMI – Truck Cab
MIATA – Mazda Miata
MERCEDES – Mercedes-Benz
VOLVO – Volvo Stationwagon
BMW – BMW
ARMYTRUCK – армейский грузовик Mercedes Unimog
SNOWTRUCK – Mercedes Unimog Snow Truck
VANAGON – Volkswagen Combi Van
JEEPYJ – Jeep YJ
LANDCRUISER – Toyota Landcruiser
QUATTRO – Audi Quattro
COMMANCHE – Comanche Pick-Up Truck

Разное:

HOLLYWOOD – трасса студии Monolithic Studios в Голливуде
SLIP – разрешение режима суперскольжения
PIONEER – разрешение двигателя Pioneer Engine на всех машинах

Если возникнет желание поехать на чем-то неординарном, можно проделать следующие манипуляции: Найдите каталог /gamedata/carmodel/pc. Переименуйте следующим образом файлы: **log.geo** на **log1.geo**, **Sbus.geo** на **log.geo**, **log1.geo** на **Sbus.geo**. Проведите аналогичные операции со всеми файлами с расширением *.qfs. Должны активироваться следующие коды, которые вводятся в любом месте игры:

BUS – бревно



BOX – деревянная коробка

CART – HANDCART

CITR – Citroen 2CV

CRAT – Crate 1

LIMO – лимузин

LOG – бревно

MONO – автобус для туров работников студии Monolithic Studios

OUTH – Outhouse

SM45 – монорельсовик

SM46 – полицейская машина на воздушной подушке

SM47 – НЛО

SM48 – Грузовик на воздушной подушке

SM49 – Crate 2

SM50 – Crate 3

SOU1 – Souvenir Stand 1

SOU2 – Souvenir Stand 2

SOU3 – Souvenir Stand 3

TANK – армейский танк

TREX – ящер Tuganposaurus Rex (см. картинку)

WAGO – крытый фургон

Outlaws (доработано)

OLAIRHEAD – режим свободного полета

OLJACKPOT – все предметы

OLPOSTAL – все оружие

OLASH – нескончаемые патроны

OLREDLIT – враги перестают в вас стрелять

OLREDLITE – заморозка противников (стрелять по ним нельзя)

OLGEORG – неуязвимость

OLCDS – включение/выключение супер-режима карты

OLFPS – отображение частоты кадров

OLGPS – текущие координаты

OLZIP – телепортация

Коды уровней:

OLHIDEOUT

OLTOWN

OLTRAIN

OLCANYON

OLMILL

OLSIMMS

OLMINER

OLCLIFF

OLRANCH



Powerslave (дополнено)

LOBOCOP – все оружие

LOBODIETY – режим бога

LOBOLITE – снимает вспышки от взрывов и выстрелов

LOBOPICK – все ключи

LOBOSPHERE – открывает полностью карту

LOBOSWAG – все предметы

LOBOXY – текущие координаты

HOLLY – вызов командной строки, в которой можно ввести следующие коды:

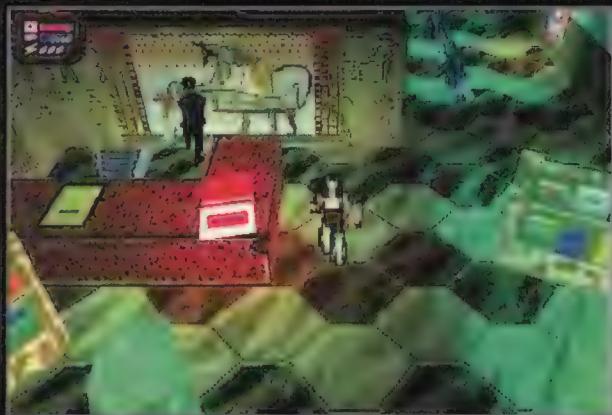
CREATURE# : помещает выбранное существо рядом с вашей текущей позицией: 0 – anubis, 1 – spider, 2 – mummy, 3 – piranha, 4 – basset, 5 – magmantis, 6 – am

nit, 7 – set, 8 – kilmatikhan, 9 – alien worker, 10 – alien worker, 11 – omen wasp

DOORS – активация всех дверей, ловушек и переключателей

LEVEL # : переход на уровень # (от 1 до 20).

Reloaded



Для получения доступа к новому герою **Fwank** во время выбора персонажа введите **ILOVEMYTEDDY**.

Для возможности играть на любом уровне введите в настройке опций **IWANTTOWIN**.

Для пропуска уровня, восстановления жизненной энергии, получения ряда бонусов, оружия и боеприпасов войдите в режим паузы и введите **RLSEFISGOD**.

Для получения неуязвимости введите **RLGOD**.

Road Rash

Для активирования режима ввода кодов введите во время игры **XYZZY**. После этого можете применять следующие коды:

YES, OCCIFER или **BRIBE** – разделаться с полицейским

SPOON! – nitro

THWACK! – получить цепь

K'THUNK! – получить дубинку

PLUGH – отключение cheats

Shadow Warrior (не для всех версий)



SWGIMME – получить все предметы

SWGRED – разрешить все **cheats**

SWLOC – показывает позицию игрока в верхнем левом углу экрана

SWMAP – включает/выключает режим автокарты modes.

Предваряйте коды буквой **T**.

SWCHAN – включение/выключение невидимости

SWGHOST – включение/выключение прохождения сквозь препятствия

SWRES – переключение в ходе игры разрешения экрана

SWSTART – рестарт текущего уровня

SWTREK## – перенос на эпизод #, уровень #.

SWTRIX – включает **bunny rockets**

WINPACHINKO – позволяет каждый раз выигрывать в pachinko

SimCopter

Для вызова меню cheats во время игры нажмите **Ctrl-Alt-X**. Для активации кода – введите его в меню.

I'm the CEO of McDonnell Douglas – в каталоге нажмите цифры от 1 до 9 для получения нужного вам вертолета

Gas does grow on trees – бесконечное горючее

Super power multiply – суперскорость при нажатой клавише **SHIFT**

Shields up – неуязвимость

I love my helicopter – переносит вас к вертолету

The map, please – карта

Been there, done that – завершение уровня в режиме карьеры

There's no place like home – возвратиться в ангар

Radioactivity – радиоактивное заражение

Stargunner

Запустите игру с ключом **/DMODE** (**DMODE**, где O – ноль, а не буква O). Теперь вы можете воспользоваться следующими комбинациями:



F8 – неуязвимость

Shift-F11 – пропуск уровня

Shift-N – убивает всех на экране

5 (NumLock) – добавит 5000 (только в магазине)

Test Drive Off-Road

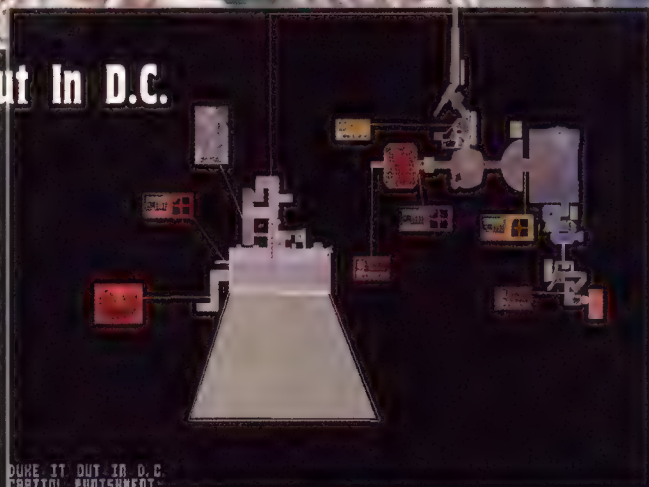
Для получения доступа к новым автомашинам введите в качестве имени игрока: **cheat1**, **cheat2**, **cheat3**, **cheat4**, **cheat5** или **ciggies**. В последнем случае вы получите четыре дополнительных машины, доступ ко всем трассам и возможность проезжать сквозь препятствия, в том числе сквозь машины противников.



Duke It Out In D.C.



DUKE IT OUT IN D.C.
HELL TO THE CHIEF



DUKE IT OUT IN D.C.
CAPITAL PUNISHMENT



DUKE IT OUT IN D.C.
MEMORIAL SERVICE



DUKE IT OUT IN D.C.
METRO MAYHEM



DUKE IT OUT IN D.C.
DUBBED FILES



DUKE IT OUT IN D.C.
BRAND NAME



DUKE IT OUT IN D.C.
BRAND NAME



DUKE IT OUT IN D.C.
WASHINGTON TERROR

M.A.X

Infiltrators и Aliens

С появлением M.A.X. в мою жизнь вторглись Infiltrators – местный спецназ. Объединив Infiltrators в группу, можно забросить ее в тыл к неприятелю и начать диверсионную деятельность на самой базе противника. Infiltrators способны повышать уровень тренировки по охмурению и захвату техники соперника. Тренироваться лучше всего на вражеских грузовиках, герпиг-юнитах, сканерах, скаутах и т.п.

Саму группу Спецназ не стоит подвозить непосредственно к базе – лучше высадить ее поодаль, пока дойдут, глядишь – уже и минные поля разведаны, а то и некоторые вражеские юниты захвачены. И вот уже мы имеем не зеленых новичков, только что вышедших из Training Hall, а элитные войска, которые способны почти полностью парализовать производство, делая disable всем и вся. Дежурное авиакрыло разнесет нужные connectors, и всё – база в полном нокауте. По дороге можно прихватить с собой зазевавшиеся танки оппонента – будут прикрывать отход.

Отдельного разговора также заслуживают и Aliens. Оружие и броня у них всегда лучше ваших, к тому же они имеют способность повышать крепкость брони и мощность своего огня по мере участия в боевых действиях. Заиметь технику Aliens – мечта любого



M.A.X. commander! Без Infiltrators здесь не обойтись. Жаль, что даже им не под силу захватить воздушные юниты. Компьютер, в свою очередь, при первой возможности поспешит забросить к вам собственных Infiltrators. Если заметите, что ваш юнит на пару ходов "одурел" – выводите GRID и другие доступные юниты и при помощи команды attack перепашите землю вокруг очумелого подразделения. Обычно Infiltrators невидимы, пока не сделают ошибку, но такой способ позволяет ликвидировать их вслепую.

Несколько слов о бульдозере и миноукладчиках. Бульдозер – санитар карты. Сжег вражеский танк – и двигай бульдозер на сбор металлолома. А миноукладчик тоже рядом суетится, материала хочет. Потом плюх-плюх – мины по флангам рас-

ставляет, чтобы враг не обошел. Чем ценны миноукладчики – свои мины снимать могут, да и вражеские обнаруживают.

Павел Ивашков

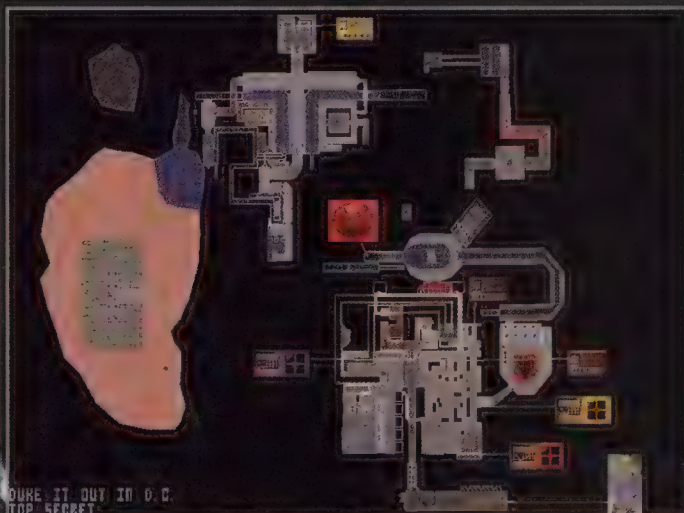
Blood & Magic

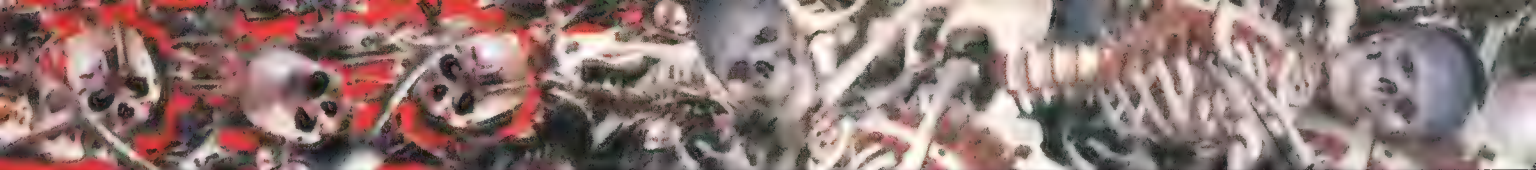
Скрытые персонажи

Гоблин (Goblin) – "полусекретный" боец, вы сможете его автоматически производить, лишь имея в своем распоряжении Котел (Cauldron). Котел вам дадут в двух случаях – когда будете играть за "плохих" в сценарии #5 (Harvest Of Horrors) и когда будете проходить эти же районы во время Легендарной Кампании. Теперь о самом гоблине. Во всех книгах fantasy, начиная еще с "Властелина Колец" Дж. Р. Р. Толкиена и заканчивая продукцией той же TSR (Dragonlance Saga и др.), гоблины представлены в виде наислабейших противников, здакого "пушечного мяса". В Blood & Magic все наоборот: гоблины – одни из самых практичных бойцов, способные победить кого угодно (правда, только толпой, но зато без потерь!). В сущности, гоблин – усиленный вариант рейнджера. У него и защита, и атака лучше, но главное – он может метать на три клетки копьё, которое наносит врагу ранение в 2 хитпоинта. Стреляют гоблины быстрее (т.е. чаще), чем рейнджеры. Так что 5-6 гоблинов могут запросто успеть уложить неповоротливого каменного голема прежде, чем тот успеет кого-нибудь из них сильно ранить. Вдобавок к этому у гоблина повышается защита, когда он стоит на болоте. В бою гоблины у меня вызывают ностальгические воспоминания о ракетных орудийных башнях из Dune II.

Гарпия (Harpy) – еще один боец, которого вы сможете получить, имея в своем распоряжении Котел. Хотя термин "боец" к гарпии не подходит, уж больно она слаба. Единственная ее ценность – заклинание "Сеть", при помощи которого гарпия может опутать пеших бойцов врага, а потом их всех бросить в Котел, отчего вы получите дополнительную ману (подробнее см. ниже).

Чародей (Enchanter) – этот тоже "из котла".





Опять-таки, боец из чародея никудышный, он нужен для другого. Чародей обладает самым дорогим, но и самым эффективным заклинанием в игре – "Convert", позволяющим ему превращать вражеского воина в вашего бойца. Правда, при этом ваш новоиспеченный рекрут лишится двух третей своих хитпоинтов, но это уже детали.

Андрей Терминатор

Сетевая игра в Quake – на одной машине

Компьютерные игры появились так давно, что уже никто и не вспомнит когда это было. Игры улучшались, графика совершенствовалась, но игрок всегда оставался наедине с глупой машиной. Через некоторое время, много лет тому назад, появились первые многопользовательские игры. Графика и звук еще были не на высоте, но это не умаляло интересности сражения с умным и коварным противником – человеком. Сначала игры поддерживали игру по нуль-модемному кабелю (речь идет о персональных компьютерах), потом вышли на просторы локальной сети. Позже стала возможной игра по модему – это стало началом новой эпохи, продолжающейся и по сей день. Наконец игры добрались до Интернет, что открыло новые, совершенно фантастические перспективы игры с людьми, живущими в другой стране или даже на другом конце земного шара.

Как следствие, появились имитаторы сетевой игры. Для Doom'a они были самодельными, а в Red Alert'e это реализовано самими разработчиками. Но ни для одной игры не было сделано столько всего, как для Quake. Его потрясающая открытая архитектура, позволяющая изменить игру до не узнаваемости с помощью QuakeC, пришлась по душе очень многим. Для Quake существует множество разных примочек, и об одном из их направлений – имитаторов сетевой игры мы и расскажем.

Имитаторы сетевой игры для Quake называются ботами (Bot). Наиболее известный и высококачественный для имитации Deathmatch – ReaperBot (автор Steven Polge). Последняя версия на данный момент – Reaper Bot v.81Final.

Reaper Bot обладает свойствами обычного игрока, а именно: собирает оружие и бонусы, встает в засады

и разыскивает секреты, уклоняется от ваших выстрелов и никогда не промахивается сам. Если же встретится с себе подобными, то начнет сражаться и с ними. Уровень сложности меняется от easy до nightmare, причем если вы зададите легкий уровень сложности, то минут через двадцать бот будет играть на hard'e.

По сути, боты – это игроки с гипертрофированной реакцией и феноменальной меткостью. Оно и понятно – компьютер все-таки. Но иногда он просто издевается над вами, судите сами: прыгая спиной через лаву по извилистому маршруту, уклоняясь от ваших редких выстрелов, бот все время попадает по вам из любого вида оружия, да еще и попутно собирая все бонусы.

Помимо всего прочего, боты обладают способностью анализировать вашу игру и вырабатывать соответствующую тактику противодействия. Например, на E1M7 в сетевой игре всего одна ракетница, и бот, однажды найдя ее там, будет охранять это место изо всех сил. Возможна имитация командной игры, но это не очень интересно, так как боты вашей команды просто не стреляют по вам, и не более того.

Совершенно новым типом ботов является CTF Bot (последняя версия – 1.2). Эти боты предназначены для имитации игры Capture The Flag. Причем командный дух эти боты соблюдают очень четко. Один или двое из них ВСЕГДА охраняют свой флаг, а остальные идут за флагом противника. Ботам, играющим за вас, можно отдавать приказы типа: "Охраняй базу", "Следуй за мной" и тому подобные. Но все же интеллект их оставляет желать лучшего, хотя меткость компьютерных противников просто поразительна, в тактике они проигрывают и уж никак не могут заменить собой реальную игру, когда флаги постоянно переходят из рук в руки.

На самом деле все не так пессимистично, и боты предназначены скорее для улучшения реакции и постановки правильной стрельбы. Когда поиграешь с четверкой ботов на уровне сложности nightmare, обычная сетевая игра кажется заторможенной и простоватой.

Напоследок – самое главное. Вы сможете найти bots по адресам:

<http://quakemecca.simplenet.com/reaper.htm>

<http://www.gameaholic.com/q-qbot.htm>

<ftp.cdrom.com>, в каталоге

[/pub/idgames2/quakec/bots/](#)

Использование режимов VESA

Далеко не все любители поиграть в 3D Action имеют во владении персональные компьютеры класса Pentium. А играть хочется. Да и системные требования игрушек растут не по дням, а по часам. Мы не откроем секрет, если напомним, что все VESA видеорежимы работают значительно быстрее, чем стандартные X-mode.

В играх, построенных на движке Build 3D с duke'овским Setup, имеется поддержка всех Low Resolution VESA режимов. Если видеокарта вашего PC совместима со стандартом VBE 2.0, можно проделать следующий трюк.

Загрузите драйвер **Univbe 5.3**. С помощью любого редактора внесите изменения в файле _има игры_.cfg (например, duke.cfg или blood.cfg) – в строке **Screen Width** пропишите ширину экрана, а в строке **Screen Height** – высоту экрана. Нормальная DX4-100 легко вытягивает графику 320x400, а это уже на порядок выше, чем 320x200.

Для справки приведу несколько VESA режимов: 320x240, 360x240, 320x400, 400x300, 512x384.

Игорь Власов



который
поселить
ему
деревьев, где
и вольготно.
территорию обит-
ва. Он ее

LINEA

СОЗДАТЕЛИ ЧУДОВИЩ



Денис Чекалов

рассказ



Его грудная клетка была полностью раздавлена, и кровь уже успела запечься. Я помнил, как он выглядел на фотографиях — всегда улыбающийся, слегка непричесанный, с веселыми бесенятами в глазах. Таким я видел его несколько месяцев назад, когда ему вручали приз за лучшую компьютерную игру года. Но после того, как металлический контейнер припечатал его к земле, переломал все кости и снес половину черепа, Гарри Льюис почему-то не хотел больше улыбаться.

— Международная ассоциация по защите нравственности признала их игры самыми жестокими за прошлый год, — пробормотал я. — Но я не думал, что они тут тренируются друг на друге.

Френки посмотрела на меня через очки в изящной позолоченной оправе, но не стала комментировать мое высказывание. Через весь зал к нам спешил озабоченный пожилой мужчина в темно-серой тройке, какие носят конгрессмены в период выборов.

— Мы как раз говорили, какое это ужасное несчастье, мистер Аннибал, — произнесла Френки. — Мы много слышали о мистере Льюисе. Не так ли, Майкл?

Я кивнул и сделал шаг назад, чтобы кровь не испачкала мои пятидесятидолларовые туфли.

Полицейские расхаживали взад и вперед, потрясая какими-то бумагами. Возможно, они и отдавали себе отчет в том, что они делают, но мне это казалось маловероятным, судя по тому, что каждый из них все время стремился что-то спросить у другого, а тот явно не знал ответа.

— Ваше мнение? — мистер Аннибал явно торопился.

— Он мертв, — кисло бросил я, без особого энтузиазма оглядывая спешащую к нам компанию. Женщина средних лет, среднего роста и посредственной наружности. Это наверняка была Лола Броулинг, главный дизайнер компании. За ней спешил высокий крепкий молодой человек с лицом, разрезанным поперек кривоватой ухмылкой. В нем я узнал Эла Уиткинса, программиста. Шестевие завершали низенький суетливый человечек и высокая девица с полной грудью и холодным взглядом дохлой рыбыны. Их я не знал. Очевидно, они не удостоивались чести попадать на фотографии позади улыбающегося Гарри Льюиса, потрясающего очередным призом.

— Мы проведем немедленное расследование, — вещала Френки медленным грудным голосом, и я в который раз подумал, что, стань она коммивояжером, то без труда смогла бы продавать Пентагону 286'е процессоры. — Мы являемся лучшими частными детективами в области компьютерных преступлений. Уверю вас, что ...

Я отвернулся от Аннибала и опять посмотрел на вновь прибывших.

"Вайленс Софтвере"! Еще пару лет назад никто и слыхом не слыхивал о них. Тогда Перси Аннибал был всего лишь второразрядным администратором в одной крупной программистской фирме. Там он познакомился с Гарри. Аннибал не хватал с неба звезд, но сразу увидел свой шанс. Они основали компанию и уже через год выдали свой первый хит.

— Мы настаиваем на как можно более быстром проведении расследования, — затараторил коротышка. — Нам ни к чему плохая реклама. Лейтенант Дэннон заверил нас, что огласки не будет, но вы же понимаете — эти репортеры... Чем раньше все закончится, тем лучше.

Двое людей в белых халатах подошли к тому, что осталось

от Гарри Льюиса, и стали соскребать это на носилки. Я еще раз отвернулся и вновь начал смотреть на Френки.

— Нам нужен доступ к главному компьютеру, — говорила она. — Ведь это он управляет перевозкой грузов?

— Грузовой транспортер абсолютно безопасен, — промывчала девица с ледяными глазами. — Мы пользуемся им редко, но он всегда в полной исправности.

Я поднял голову и посмотрел вверх, где все еще висела, разжав стальные пальцы, лапа грузового транспортера. Гарри Льюис, наверное, тоже думал, что это безопасно, когда оставался под движущимся контейнером.

— Зачем вам вообще он нужен? — спросил я.

— У нас крупная компания, — авторитетно заявил Аннибал, будто бы я собирался ее купить, а он стремился набить цену. — Мы не только разрабатываем игрушки, но и собираемся сами издавать их. Два года мы работали с другими фирмами, но наши новые игры станем издавать сами. Для этого нам нужно новое оборудование.

Я хмыкнул. Меня интересовало, смогут ли они вообще издать хоть что-нибудь без Гарри Льюиса. Я хотел было посоветовать им соскоблить его мозги в отдельную баночку, чтобы иметь возможность их использовать потом, но решил этого не делать.

Аннибал, Уиткинс и маринованная девица повели нас вглубь здания. Справа и слева от нас возвышались пластиковые монстры, долженствующие напоминать всем и каждому о прежних хитах "Вайленс Софтвере". Полицейские сновали между ними и казались вполне уместным дополнением к ансамблю.

— У вас отличная фигура, мисс, э... — прошепелявил Уиткинс. Я никогда бы не подумал, что у человека его комплекции может быть столь несолидный голос. — Скоро мы издаем не большой стрип-покер. Так, пустячок, но... Вы бы могли стать звездой игрушки.

Я был настолько удивлен несоответствию его голоса внешности, что не сразу сообразил, что он обращается к Френки. А когда понял и приготовился ответить, раздался голос маринованной девицы:

— Гарри умер всего несколько часов назад, Эл. Ты не можешь так.

— А что? — Эл пожал плечами. — Я не любил Льюиса при жизни, мне незачем и теперь делать вид, что это было не так. Гарри Льюис всегда был выскочкой, он не любил признавать достоинства других. Для Гарри Льюиса существовал только один программист на свете — Гарри Льюис, а все остальные были достойны лишь подтирать ему задницу. Не так ли, Мэдлин?

— Заткнись, Эл, — резко бросил Аннибал. — Простите нас, — обратился он к нам. — Мы все взвинчены происшедшим, вы же понимаете.

Маринованная девица Мэдлин открыла своим ключом большую отделанную деревом дверь, и мы вошли. Мы попали в овальную залу с несколькими мощными компьютерами. В углу чуть слышно гудела вентиляционная установка. В солнечные дни в офисе, наверно, было очень жарко.

— Это главный компьютер компании, — пояснил Аннибал. — Он управляет грузовым лифтом. Только через него можно было дать приказ выпустить контейнер.

— Разве контейнер не мог выпасть просто так? — осведо-

мился я, устраиваясь перед дисплеем.

— Это исключено, — ответила Мэдлин. — Система абсолютно надежна, и полицейские только что еще раз это проверили. Кто-то отдал приказ остановить транспортер и разжать зажимы.

— Мистер Уиткинс даст вам необходимые пояснения касательно компьютера, — говорил Аннибал. — У нас несколько своих особых программ, их создал Гарри...

— Мы разберемся, — хмуро ответил я и положил правую руку на мышь.

Они побурчали еще немного и вышли. Эл Уиткинс выходил последним, и, пока он еще не закрыл дверь, мы слышали как Аннибал препирается о чем-то с полицейскими.

Я обернулся к своей компаньонке и вопросительно посмотрел на нее. Френки положила ногу на ногу и эффектно откинулась назад на стуле, подчеркивая и без того очевидные прелюбительств своей фигуры.

— Возможно, я соглашусь на предложение крошки Эла, — томно протянула она. Я продолжал хмуро смотреть на нее. Она переложила ноги, от чего ее и без того короткая юбка задралась еще больше, и хотела сказать еще что-то, но не удержалась и рассмеялась.

— Почему ты молчал там, внизу? — спросила она уже обычным голосом. — Мне пришлось говорить за нас обоих. Ты так устоял на этом покойника — я уже испугалась, что тебя стошнит прямо на тройку Аннибала.

— Иногда мне кажется, что женщины носят юбки только для того, чтобы иметь возможность их задрать, — печально сказал я. — Поскольку задрать нос еще выше уже некуда.

С этими словами я придвинул стул поближе к столу и углубился в работу.

Идея была в том, что мы сможем найти в главном компьютере "Вайленс Софтвере" какие-нибудь следы того сбоя, что привел к гибели Гарри Льюиса. Конечно, я бы предпочел поближе познакомиться с людьми, которые его окружали, и выяснить, у кого из них больше всего чесались руки подправить программу работы транспортера, но в некоторых случаях ребята в синей форме получают карт-бланш. Пока Аннибала и его людей досуха вжимали полицейские, нам надо было подождать.

А ждать пришлось долго, и с тем же успехом я мог бы все это время ничего не делать и любоваться тем, как Френки закладывает ногу за ногу. Я хотел сказать ей об этом, но потом решил не давать лишнего повода заважничать.

— Конечно, отрицательный результат — это тоже результат, — рассудительно промолвил я, — но не думаю, что это убедит наших клиентов, когда мы пришлем им счет.

Френки посмотрела на меня поверх очков.

— Думаешь, полицейские уже с ними закончили?

Я пожал плечами.

— Из конторы они уже давно ушли. Не удивлюсь, если скоро вся компания заявится сюда и начнет требовать результатов.

Френки согласилась, и мы сошлись на том, что перекусим в закусочной напротив, а после начнем трясти наших клиентов до того, как они догадываются проделать это с нами.

— Как ты считаешь, Майкл, какова вероятность того, что это был специально написанный вирус? — спросила она, когда мы устроились за столиком.

Я пожал плечами.

— Создать его было бы чертовски сложно. Не забудь, что никто не мог заранее знать, когда Гарри Льюис пройдет под транспортером. Вряд ли он был настолько педантичен, что можно было бы до секунды просчитать его передвижения.

— А это значит, что убийца должен был находиться где-то в здании, чтобы инициировать вирус, — Френки впиалась в колбасную пиццу, и я еще раз задумался над тем, как можно сохранить хорошую фигуру при таком рационе. Или именно в нем и кроется секрет хорошей фигуры?

— Значит, это не мог быть кто-нибудь из компании-конкурента. В офисе фирмы в тот день не было никого, кроме персонала. С улицы склад не просматривается. Значит, убийца должен был быть где-то рядом. Возможно, он связался с компьютером при помощи радиотелефона. Но это глупо, как ты считаешь, Френки?

— Это слишком сложно, — она покончила с первой пиццей, и ее наманикюренные пальчики крепко сжали вторую. — Куда проще было бы разбить ему затылок гаечным ключом.

Я кивнул.

— Нам ничего не известно о подобных вирусах-убийцах, — продолжала Френки. — В 1996 году вирус проник в главный компьютер аэропорта и нарушил систему оповещения. В результате этого разбился пассажирский самолет и почти все погибли. В начале 1997 года представители радикального крыла организации "Свободное действие и идеалы свободы" запустили вирус в компьютер крупной городской больницы. Погибло несколько человек из-за того, что медперсонал не проверял выдаваемые компьютером назначения. Однако я никогда еще не слышала о подобном точечном убийстве.

— Это-то самое странное, — поддакнул я. — И если ты спросишь меня, то я полагаю, что это дело рук крошки Эла. Он — единственный программист среди наших подозреваемых. Кроме того, он всегда считал себя недооцененным. Убить Гарри Льюиса при помощи гениальной компьютерной программы — это было бы лучшим способом залечить его комплекс неполноценности.

— Можешь сказать ему об этом сам, — Френки встала и отерла пальцы о салфетку. — Они приехали.

Я обернулся, продолжая допивать стакан апельсинового сока. Наши клиенты выходили из машины на стоянке напротив и уже начинали бестолково суетиться. Мы расплатились по счету и направились к ним с уверенным видом людей, которые все держат под своим контролем.

— Репортеры уже проникли в полицейский участок, — плаксивым голосом пожаловался коротышка, как будто именно мы несли за это персональную ответственность. — Надеюсь, нам удалось от них оторваться.

— Из-за этого нам пришлось ехать в одной машине, — голос Эла был теперь не просто шепелявым, но еще и сиплым, очевидно, после долгих препирательств с помощником окружного прокурора. — Я весь пропах твоими духами, Мэдлин.

Аннибал развернулся и посмотрел на меня.

— К каким выводам вы пришли? — требовательно спросил он.

— Нам лучше пройти в офис, — ответил я. — Почему вы не предупредили, что значительная часть информации защищена сложной системой паролей?

— Надеюсь, вы не стали ее взламывать, — встрепелся Эл Уиткинс.

— Сейчас мы работаем над очень важным проектом, — произнесла Лора Броулинг. — Мы не можем допустить, чтобы кто-нибудь проник в систему и похитил разработки.

Ее правая рука привычно поправила прядь волос на голове, и у меня закралось подозрение, что она все еще считает себя привлекательной для мужчин. Она ошибалась.

— Второй вопрос, мистер Аннибал. Кто-нибудь из посторонних мог находиться в офисе в момент трагедии?

— Мне казалось, это вы должны рассказать нам, что здесь случилось, — слова струйкой желчи скатились с кривоватых губ Уиткинса.

— Прекрати, Эл, — резко произнес Аннибал. — Это абсолютно невозможно, — теперь он обращался ко мне. Как сказала миссис Броулинг, в последнее время мы особенно заботились об обеспечении секретности наших разработок.

Он взметнул правую руку жестом военачальника, указующего войскам на крепость, которую предстоит захватить и сровнять с землей.

— Как видите, мы занимаем часть высотного здания, но у нас свой отдельный вход. Никто посторонний не может проникнуть в наш офис ни из главного корпуса, ни с улицы.

Он просунул карточку в щель, и дверь плавно отъехала в сторону.

— Она зарешечены, дверь сделана из мягкого металла и очень толстая, — его палец провел по ребру двери, подтверждая обоснованность его слов.

...Мы уже вошли внутрь, когда это произошло. Аннибал все еще стоял в дверях, а его указательный палец касался железной кромки.

Дверь покатила прямо на него. Она замедлила свой бег только тогда, когда уперлась в его грудь, выдавив из нее испу-

ганный всхлип. Глаза Аннибала вылезли из орбит, но я не знал, от страха или от давления.

Я и Уиткинс бросились к нему. Я ухватил Аннибала за левую руку и стал тащить к себе. Уиткинс, пыхтя, вцепился в его одежду.

Пальцы Аннибала судорожно сжимались. Краем глаза я увидел, как Френки склонилась над клавиатурой стоящего сбоку компьютера. Лола Броулинг что-то сбивчиво объясняла ей.

— Помогите мне, — судорожно прохрипел Аннибал, и эта фраза почему-то показалась мне донельзя трогательной. Из его рта вылетела струйка крови и испачкала мне лицо.

Я вытащил из кармана пистолет и вогнал его в щель между дверью и косяком. Дверь тихонько пискнула, но остановилась.

— Помогите мне, пожалуйста, — простонал Аннибал. Его левый глаз, обращенный к нам, был весь красный от произошедших внутри кровоизлияний. — Вытащите меня.

Уиткинс продолжал тянуть его за одежду, но крупный торс совладельца компании был слишком сильно сжат дверью и косяком.

— Отпустите одежду, Эл, — рявкнул я, — тащите его за ногу.

Уиткинс послушался и, нагнувшись, вцепился в округлую ляжку Аннибала.

— Помогите нам, Перси, — я старался, чтобы мой голос звучал уверенно. — Сделайте глубокий выдох и втяните грудь как можно сильнее.

Он послушался. Мне не хотелось знать, какие мысли взрываются сейчас в его голове.

Подняв глаза, я увидел, как дуло пистолета начало понемногу гнуться. Если бы у меня было на это время, я бы испугался, что он может выстрелить, или пожалел, что не разрядил его прежде, чем использовать в качестве распорки. Но времени у меня не было.

— Раз, — крикнул я, — два, три!

Мы с Уиткинсом одновременно потянули Аннибала на себя. Сначала я подумал, что ничего не произошло. Но спустя какую-то долю секунды Перси Аннибал охнул и тяжело вывалился из дверной щели. Я упал навзничь, Уиткинс приземлился где-то рядом.

— С вами все в порядке, мистер Аннибал?

Вопрос Мэдлин был лишен всякого смысла. Глаза совладельца фирмы закатились, он тяжело дышал, и я испугался, как бы он не отдал концы от страха. Мой пистолет продолжал дрожать между дверью и косяком.

Я поднялся и склонился над Аннибалом. Беглый осмотр убедил меня, что компания "Вайленс Софтвере" не лишилась своего второго совладельца, и это слегка меня успокоило. Лола Броулинг уже тыкала пальцем в кнопки радиотелефона, вызывая скорую.

Пистолет со стуком упал на пол, так и не выстрелив. Френки подняла глаза от клавиатуры, дверь медленно отворилась.

— Придется оставить ее открытой, — пояснила она. — Я отключила систему безопасности от главного компьютера.

Встал вопрос, кто поедет с Аннибалом в больницу. Я предложил, чтобы это сделали Лола Броулинг или коротышка, фамилия которого была Неш, но они сошлись на том, чтобы поручить босса заботам Мэдлин. Правда, ее умственные способности не вызывали у меня особого доверия, но я счел, что она уж как-нибудь не заблудится. Я заверил ее, что сам свяжусь с полицией, и решительным шагом направился в глубь офиса. Остальные последовали за мной.

— Вы, кажется, собирались вызвать полицию, — сказал Эл Уиткинс. — Специалисты вы чертовы.

— Заткнитесь, — злобно бросил я и остался весьма доволен своим ответом.

Лола Броулинг и коротышка не стали поддерживать инициативу Эла и ограничились тем, что переглянулись на ходу.

— Камера, — чуть слышно сказала Френки, нагнав меня на повороте.

— Сам видел, — буркнул я.

Когда мы вернулись в залу, где стоял главный компьютер компании, я развернулся к нашим клиентам и произнес:

— Мистер Уиткинс только что поинтересовался, почему я

не спешу вызвать полицию. Это вполне закономерный вопрос, и я могу на него ответить.

— Вот уж здорово, — по лицу Эла было видно, что, если он и собирается признаться мне в братской любви, то явно сделает это не сегодня.

Я не обратил внимания на его слова и продолжал:

— Я не сделал этого потому, что у нас нет времени. Мы должны действовать быстро и слаженно. Мне необходим доступ к защищенной информации. Мистер Уиткинс?

— Черта с два, — ответил тот.

— Право же, не понимаю, зачем вам это надо, — развел руками коротышка. — Это всего лишь новые разработки, не более того.

— Новые разработки, — кивнул я. — Совершенно секретный проект. Последнее творение Гарри Льюиса, не так ли?

Они молчали.

— Мне кажется, я могу сам сказать, в чем тут дело, — произнес я. — Два предыдущих хита вашей компании были созданы в жанре 3D action. Я не знал Гарри Льюиса лично, но много слышал о нем. Он был по-настоящему гениальным человеком... Он не мог не понимать, что писать игрушки по-старому уже нельзя.

— Я не вижу смысла в этой болтовне, — сказал коротышка. — Надо вызвать полицию.

— Полиция ничего не сможет сделать, мистер Неш, — ответил я. — А если вы будете меня перебивать, то уже вообще никто ничего не сможет сделать.

— Дайте ему закончить, — бросила Лола Броулинг.

Я кивнул ей и продолжал.



— Полагаю, это должно было быть что-то, связанное с искусственной жизнью. Поведение компьютерного противника не определяется заранее данным шаблоном. Он развивается так, как развивался бы живой человек. Не так ли, мистер Уиткинс?

Эл бросил хмурый взгляд на своих спутников и промолчал.

— И все же это не имеет смысла, — сказал коротышка. — Положим, вы правы. В этом нет ничего ужасного. Необычно, но никак не опасно.

— Насколько я мог понять, именно вы проектировали систему паролей? — спросил я Уиткина.

Тот с гордостью кивнул.

— Она использует некоторые файлы, принадлежащие самой игрушке, не так ли?

— Да, но...

— И система паролей всегда находится в активном состоянии, чтобы предотвратить взлом сервера, как это уже произошло с некоторыми компаниями, не так ли?

Уиткинс снова кивнул.

— А это значит, что все это время игрушка фактически находилась во включенном состоянии. И созданный Гарри Льюисом искусственный монстр все это время жил и развивался. — Они начали шуметь, и я повысил голос. — Любимый монстр в подобной игрушке имеет три стадии жизни... Небытие, когда игрушка неактивна. Нечто вроде сна, когда он переминается с ноги на ногу в той части лабиринта, куда еще не добрался игрок. И настоящая жизнь — когда он убивает. Жить для него — значит убивать, не так ли?

— Вы хотите сказать, — Лола Броулинг сделала шаг вперед.

— Монстр Гарри Льюиса просочился в сеть офиса и эволюционировал, подстраиваясь под ее особенности. Так он научился пользоваться информацией телекамер — именно так он смог засечь момент, когда мистер Льюис и мистер Аннибал находились в уязвимом положении. Ему нужно убивать, чтобы жить — ибо другой жизни он просто не знает. И мы должны уничтожить его прежде, чем он распространится в городскую сеть. Судя по тому, что он начал свою деятельность только сегодня утром, мы можем надеяться, что этого еще не произошло.

— Как вы можете быть уверены? — спросил Неш.

— Монстр компьютерной игры по определению локализован в пространстве. Вряд ли он мог бы так быстро изменить свою сущность. Надеюсь, ему еще не стало тесно в сети офиса. Вы должны немедленно дать нам доступ к засекреченной информации, чтобы мы могли его уничтожить.

Я так и не понял, когда Эл Уиткинс успел вытащить пистолет. Очевидно, в тот момент его загоразживала от меня Лола. Ствол дрогнул в его руке, когда он произнес:

— Мне очень не хотелось в это верить, очень. Но я подозревал.

— Опустите пистолет, Уиткинс, — мягко сказал я.

Он не слушал. Его губы мелко дрожали, а в глазах заиграли те же сумасшедшие бесенята, что я видел на фотографиях Гарри Льюиса.

— Это будет не просто хит, — медленно сказал он. — Это будет нечто. Да никто вообще не будет играть ни во что другое. Мы будем продавать скриншоты по цене, по которой другие продают готовые игрушки. Никому из нас не придется после этого работать. Мы найдем людей, чтобы те делали продолжения. А вы предлагаете нам взять и уничтожить наше будущее?

— Гарри Льюис никогда не смог бы бросить свою работу, — печально сказал я. — Она ему нравилась.

— Хватит болтать, Эл, — сказал коротышка. — Надо подумать.

— Лифт, — произнесла Лола Броулинг. — Они могут свалиться в шахту лифта. Это был диверсионный вирус, посланный нашими конкурентами. Нам удалось его обезвредить, но, к сожалению, перед этим еще два человека погибли. За сколько ты можешь написать такой вирус, Эл?

— За час я справлюсь, — пистолет в его руке все еще чуть заметно подрагивал. — У меня есть разработки.

— И вы не боитесь? — сзади меня раздался голос Френки. — Монстр Гарри Льюиса не будет сидеть просто так. Он станет убивать дальше.

Эл Уиткинс тряхнул головой.

— Я смогу локализовать его, — сказал он. — До массовой продажи никто ничего не поймет.

— Никто ничего не поймет и после, — поддакнул коротышка. — Мало ли дряни носится в сети.

— Хватит болтать, — повторила Лола. — Дай пистолет, Эл, и садись за работу.

— Вот почему вы отослали Мэдлин? — произнесла Френки. — Вы предполагали, что может случиться нечто подобное.

Эл кивнул, осторожно передавая оружие Лоле. Она быстро перехватила его и снова направила на нас.

— Мэдлин — человек Аннибала, — презрительно сказала она. — Они оба ничего не понимают в компьютерных играх. Для них это просто бизнес, вроде как бы торговать яблоками

или колбасой. Ни один из них и не подозревает, что сотворил Гарри Льюис. Давай, Эл.

Я потянулся и посмотрел в окно. Над городом спускалась ночь. Вентилятор в углу продолжал чуть слышно гудеть.

— Не будьте душой, Лола, — устало сказал я. — Вы можете выстрелить, это верно. Но вы не попадете, так как не умеете стрелять. Кроме того, нас двое, а пистолет только один. Вы ведь не ковбой... Да и стрелять вы не станете. Ни один суд в мире не поверит в вирус, который стреляет пистолетными пулями. Мы уходим. Пошли, Френки.

Я повернулся и направился к двери.

— Вы ошибаетесь, и очень, — прошипела Лола. — Мне плевать, что будет дальше. Я найду, что сказать полиции.

Краем глаза я увидел, что она повернулась и сделала шаг в нашу сторону. Теперь они все трое были на одной линии — она с зажатым в руках пистолетом, Эл, лихорадочно стучащий по клавиатуре, Неш, сжимавший и разжимавший пальцы рук.

Именно этого он и ждал.

Не могу сказать, что рассчитывал на это, но в глубине души был уверен, что все произойдет именно так...

...Вентилятор в глубине комнаты взвыл, и у меня заложило уши. Их не сбило с ног, не покатило по полу. Их просто отбросило к толстому искусственному стеклу окна. Потом знакомый полицейский эксперт сказал Френки, а она передала мне, что воздух из вентилятора мчался со скоростью маленького торнадо.

Несколько секунд было неясно, что сдастся первым — вентиляционная установка или стекло. Потом стекло не выдержало.

Когда их хоронили в закрытых гробах, родственники могли задаться вопросом, что именно их убило — удар о стекло или о бетон внизу. Но мне было все равно. Да и им, пожалуй, тоже.

Нам потребовалось несколько часов, чтобы уничтожить монстра Гарри Льюиса. Теперь мы знали, что и где искать. Он так и не успел выйти за пределы офиса компании, и нам пришлось только взломать систему защиты, созданную Уиткинсом. Это было несложно.

Полицейские приехали минут через пять после того, как трое сотрудников "Вайленс Софтвере" испачкали своими останками муниципальную автостоянку. И спустя несколько часов они все еще ходили по офису, потрясая руками и чемоданчиками.

Когда они закончили с офисом и с нами, в ночи уже давно горели звезды неоновых реклам.

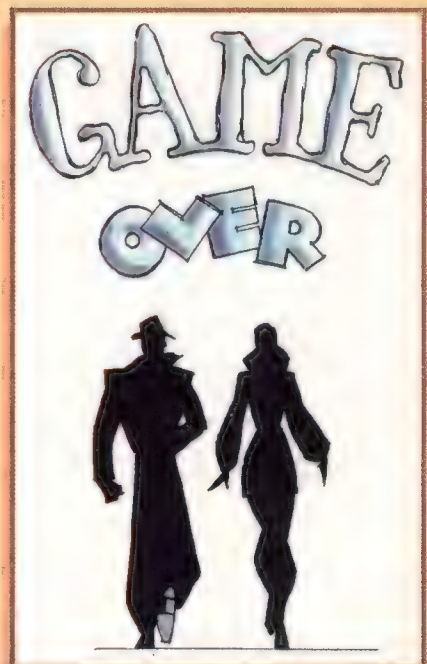
— За всю свою историю человечество только и делало, что уничтожало жизнь вокруг себя, — задумчиво сказал я. — И вот, когда нам наконец удалось создать нечто живое, мы испугались и тут же его уничтожили.

— Гарри Льюис действительно создал новую форму жизни, — ответила Френки. — Но я не знаю, смогли бы мы жить на одной планете с ней.

Ситуация обзывала меня ответить не менее глубоким высказыванием, и я не ударил в грязь лицом.

— Мне кажется, в ресторане "Колизей" еще найдется свободный столик, — сказал я. — Лично я очень хочу есть. Пойдем?

Она согласилась.



Рисунки: Даниил Кузьмичев

BORLOGS







На сегодня съемка закончена. Всем сдать реквизит.



Отлично!
Сегодня получилось
несколько прекрас-
ных кадров.



Через неделю,
выходит новый трил-
лер - "Возвращение че-
ловека". Давай сходим
вместе.

Хорошо. Только не
забудь подарить мне
цветы.



Make Some Noise!

Выбор музыкального сопровождения к играм

От Геймера: "Make Some Noise!" мы получили по почте; вчитавшись в первые строки сего монументального труда, я в ту же секунду бросился показывать его остальным. Открою не таясь: реакция нашей редакции на сей труд была весьма разноречивой. Все сошлось в одном: это оригинально. Настолько оригинально, что можно публиковать. У нас тут народ специализируется в основном либо на атмосферном роке уровня Pink Floyd и E.L.O., либо на электронной музыке (и midi'юниках), либо на различных вариациях thrash-metal (Blind Guardian, Therion, Oomph! (ненавижу эту команду!!!) и так далее — все примерно из той же области). Большинство поименованных в статье команд нам вообще незнакомо, так что извините, господа меломаны, коли мы чего где в орфографии понапутали, когда письмо перепечатывали (Alex 3D, пиши в следующий раз на компьютере!!).

Подводя итог моей небольшой вступительной речи, позволю себе полностью согласиться с утверждением автора нижеследующего произведения: всякое мнение имеет право на существование. И если оно необычно, то о нем будет интересно узнать и остальным. Соглашаться необязательно.

P.S. Обращение к автору: Кстати, ты случайно не тот Alex 3D, которого как-то в FIDO обещались сделать 2D за некие мелкие прегрешения?.. :-))

Выбор музыкального сопровождения — это одна из проблем, которую производители компьютерных игр не всегда удачно решают. По идее, музыка должна поддерживать настрой игры, но не всегда это так. Я попробую вам посоветовать, под какую музыку можно получить максимум удовольствия от игры (исходя из личного опыта). Впрочем, вы сами вольны в выборе, что слушать.

1. DOOM (все части) и другие 3D action игры.

Для такого рода игр нужна очень энергичная (а лучше агрессивная) музыка. Впрочем, многое зависит от степени мрачности игры. DOOM, Eradicator, etc. — максимально мрачный Hardcore (рекомендую Hardcore Membran Terminator'95 — Picasso Records: композиции Pino D'ambini "Do It Again", Nightbreed "Door to Your Dreams"; DJ Buzz Fuzz "Frequencies"; DJ Lancinhouse "Cold Get Bigger"; DJ

Promo "It Runs Deep"), агрессивная Gabba (Lady Dana & DJ Skorp "Booming Track"; Technohead "Keep That Party Going"; Shaftmen "Shaftman"; Виталий Крафт "Красногвардейский Дивизион"), как Франкфуртской, так и Рот-

тердамской школы, Energy Techno (чем агрессивнее, тем лучше), Hardback (DJ Bluepeter, etc.), Trip-Hop (LCD "Endor Fun"); Break Beat (можно и Prodigy, а Checcimal Brothers испортят весь ваш боевой пыл), Trance, можно даже Ambient. Ни в коем случае не играйте под Happy Hardcore, Happy House и прочие веселые вещи! Это не только сведет на нет боевой задор, но и будет отвлекать. Проверено.

2. DOOM на уровне NIGHTMARE.

Все вышеперечисленное для DOOM, а также: Jungle (если предпочитаете лобовой атаке методичный отстрел с расстояния, но не слишком большого), максимально тяжелая и агрессивная Gabba (DJ Dano "Terror Is Timeless"; Bodylocation "Happy Is Voor Hobo's"; Tony Salmonelli "Quiet Rage"; Speedfreak "Red Poison"; E-De-Cologne "Ein Bischen Friend"). Также доставят максимум удовольствия и отлично поддержат боевой дух: любые вещи групп The Chosen Few и 3 Steps Ahead, а также Э.Григ "В Пещере Подземного Короля" (лучше — в редакции DJ Predator). А если хотите угореть по полной программе и заодно отомстить соседям, то подключайте музыкальный центр (выходная мощность — не меньше 30 ватт на колонку), желательно с системой DOLBY SURROUND и усилителем

низких частот, и врубайте на полную мощность звук. Кайф гарантирован.

3. QUAKE.

Все, что относится к DOOM, относится и к QUAKE. Но здесь можно ставить еще что-нибудь чуть веселей (это относится только к Gabba), а именно:

Critical Mass "Believe In The Future" (DJ Weirido & DJ Sim Mix); Ohm9 — "Trip To Paradise" (DJ Weirido & DJ Sim Mix), DJ Sim "Cartoons In Progress"; Prophet "That Body"; Ectomorph "Totally Computerized"; Rob Gee "Extasy, You Got What I Need"; Denztraxx "The Lost Denz", etc.)

4. Гонки.

Здесь подойдет все энергичное и агрессивное: Rave, Hardcore, Gabba, Metal, Rock, Techno, Hardback и другие. Хотя от Wipeout тащишься только при наличии Hardcore или Gabba. А в Destruction Derby лучше всего играть под Rave, Techno, Hardback; вторая часть и Road Rash немыслимы без тяжелой гитарной музыки (как в Descent 2); The Need for Speed лучше всего ощущается под Techno. Впрочем, как говорила DJ Ольга Терешкова: "Чем тяжелее, тем лучше."

Prodigy



Technohead
I WANNA BE A HIPPIE

5. Файтинги.

Лучше всего Rave, Hardcore и Gabba. Можно и Break-Beat и Metal. Например, в МКЗ к мордобойу просто идеально подходят композиции Scooter "Raving In Mexico" и DJ Dano "Terror Is Timeless!". Особенно последняя. Особенно при проведении скоростного комбо. А вот для Bioforge отлично идут и Rave и Ambient. Впрочем, он больше тянет на мордобойную бродилку.

6. Квесты и пошаговые стратегии, паззлы.

Здесь нужна тихая ненавязчивая музыка, которая не мешает работать мозгам (Trance, Ambient, Jungle — в духе того, что играют на "Субстанции" (69,26 УКВ), Jazz, etc.) или боевые гимны (любая пошаговая стратегия обладает большим запасом таковых).

7. Хоррор-квесты.

Только мрачная музыка, которая должна поддерживать настрой игры и давить на мозги. Естественно, это не Hardcore и не Gabba, но если очень хочется...

8. Стратегии real-time.

Обычно для этого жанра игр пишут хорошую музыку, но, помимо нее, очень хорошо пойдет Jungle, Acid (во-первых давай!!!)

9. Аркады (для детей).

Таким играм очень идет что-нибудь милое, симпатичное и непритязательное. Короче говоря, Happy Rave, Happy House, Happy Hardcore, который должен быть очень веселым, образец — Technohead "Happy Birthday" или "We Like Marijuana" (Happy Hardcore Edition). Например, в "Bug!" очень прикольно играть под Tom Wilson "Technocat" и etc., Роман Рябцев "Зачем Нам Кузнец?", Pizzaman "Sex On The Streets", Technohead "Happy Birthday" (Timitico Party Blast). Но еще прикольнее играть

под Technohead "Happy Birthday" (original) и Charlie Lownoise & Mental Theo "Ultimate Sex Track". А еще прикольной под "Хаву Нагилу").

10. Аркады (с морем крови, a-la Crusader, Hunter Hunted).

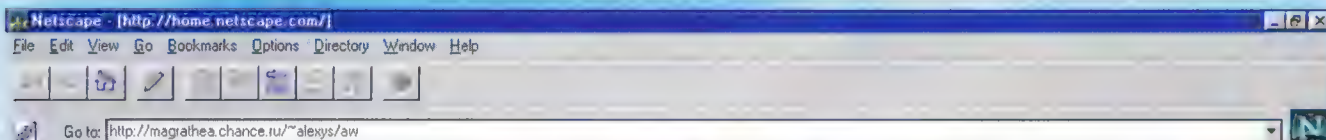
Лучше всего передадут настрой игры Rave, Hardcore, Energy Techno, Hardback. Также рекомендую играть под композицию от Tom Wilson "Technocat". Этот трек универсален — под него можно играть почти во все игры. Если вы играете под музыку в стиле Hardcore, то она не должна быть очень тяжелой и "загруженной", но и не HAPPY; для этого очень хорошо подойдут Sequential One "Dance" (в QUAKE под эту вещь тоже очень приятно играть) и вещи от группы 3 Steps Ahead ("Money In My Pocket", "Hakkuh", etc.) Для ожесточенной перестрелки подойдут Wasting Program "Jazz Sacrilege", Jeremy "We Giving You Hardcore", "Naughty Boys", "1,2,3 ... Fuck", Radiotrance "Опасная Зона", Trickster "Emphasis On Hardcore", etc. В принципе, очень неплохо будет смотреться Jungle, но он должен быть максимально агрессивным.

11. Симуляторы.

Здесь выбирайте то, что вам нравится. Я предпочитаю просто отключать музыку в игре.

Вот, пожалуй, и все. Единственное, что я хочу напомнить, так это то, что мое мнение — не закон, и вы вольны слушать то, что вам нравится.

Alex 3D



Вам следует основательно задуматься над количеством времени, которое вы проводите в on-line чате, если:

- На просьбу повторить сказанное вы отвечаете: "Скролли-руй вверх!";
- Когда вас достает кто-нибудь в реальной жизни, вы начинаете жалеть об отсутствии кнопки "Mute" (для любителей Active Worlds) или возможности сделать kick-ban (для любителей IRC);
- У вас начинается нечто похожее на "ломку", когда вы не бываете в чате более 3 часов;
- Чат запускается у вас сразу после подключения к Интернету;
- Вы прождали в on-line 3 часа только для того, чтобы встретиться в чате знакомую(го);
- Вы начали ставить по три точки в конце предложения, даже когда пишете от руки...;
- Вы уже практически забыли, как писать слова полностью, и перешли исключительно на сокращения типа BRB, LOL и AFK;
- Вам понятен смысл сокращений из предыдущего пункта;
- Вы начали печатать гораздо быстрее, чем думать;
- Вы завещали, чтобы вас похоронили вместе с вашим компьютером, когда вы умрете (или наоборот);
- Вы стали замечать за собой способность без труда читать любые быстро идущие титры по телевизору;
- Ваши сны стали сниться вам в 3D и 16 миллионах цветах;
- Вам страшно уходить из чата из боязни пропустить что-нибудь важное ;-);
- Вы начали дважды щелкать по дистанционному управлению телека;
- Когда во время телефонного разговора вам понадобилось отойти на минутку, вы сказали в трубку "BRB";
- Вы абсолютно перестали следить за пунктуацией, орфографией и расстановкой заглавных букв в предложениях;
- Вы замечаете, что, общаясь с реальным собеседником, ваша голова по окончании фразы непроизвольно наклоняется набок и вы улыбаются или, наоборот, хмуритесь.
- Выходя из дома, вы пытаетесь сообразить, какие координаты надо ввести в Телепорт (для любителей Active Worlds), чтобы попасть туда, куда вам надо.
- Вы перестали реагировать на свое настоящее имя.
- Вам показался смешным хотя бы один пункт из написанных выше.

Материалы предоставлены Крохой, одним из основателей газеты "Виртуальная Правда"

<http://magrathea.chance.ru/~alexys/aw>

НУММУР

Недокументированные коды сообщений об ошибках Windows95.

Фирма Microsoft не посчитала нужным дать соответствующее разъяснение в руководствах. Данная информация была скачана с анонимного сервера Internet.

WinErr: 001 Windows загружена — система в опасности!

WinErr: 002 Ошибки нет — пока нет.

WinErr: 003 Ошибка динамических связей — ваша ошибка теперь в каждом файле.

WinErr: 004 Ошибочная ошибка — ничего ошибочного.

WinErr: 005 Попытка использования мультизадачности — система озадачена!

WinErr: 007 Ошибка стоимости системы — на "железо" затрачено неадекватное количество денег.

WinErr: 009 Обнаружена ужасная ошибка — одному Богу известно, что произошло.

WinErr: 00B Неадекватное дисковое пространство — освободите не менее 50 Mb.

WinErr: 00C Ошибка распределения памяти — нужно больше RAM. Больше! Больше! Больше!

WinErr: 00F Необъяснимая ошибка — пожалуйста, расскажите нам, как ЭТО могло произойти.

WinErr: 010 Код зарезервирован для будущих ошибок наших разработчиков.

WinErr: 014 Нет доступа к клавиатуре — перепробуйте все, что придет в голову.

WinErr: 018 Невосстановимая ошибка — система была уничтожена. Покупайте новую. Старая лицензия Windows недействительна.

WinErr: 019 Ошибка пользователя — мы не виноваты! Не виноваты! Не виноваты!

WinErr: 01A Операционная система перезаписана — пожалуйста, реинсталируйте весь ваш "софт". Мы ужасно сожалеем.

WinErr: 01B Незаконная ошибка — вам не разрешен доступ к этой ошибке. В следующий раз вы будете серьезно наказаны.

WinErr: 01D Система "упала" — мы не в состоянии разобраться в собственном коде.

WinErr: 01E Временная ошибка — подождите, пожалуйста. Продолжайте ждать. Продолжайте ждать. Продолжайте ждать.

WinErr: 020 Ошибка регистрации кодов ошибок — сведения о дополнительных ошибках могут быть утеряны.

WinErr: 042 Вирусная ошибка — вирус был активирован в окне DOS. Для работы вируса требуется среда Windows. Все задачи будут закрыты

автоматически, после чего управление будет возвращено вирусу.

WinErr: 079 Мышь не обнаружена — драйвер мыши не был проинсталлирован. Пожалуйста, щелкните левой клавишей мыши для продолжения.

WinErr: 103 Переполнение буфера ошибок — случилось слишком много ошибок. Оставшиеся ошибки не будут зарегистрированы и сообщения о них не будут выведены на дисплей.

WinErr: 678 После этого ваш сеанс Windows будет завершен. Не хотите ли сыграть в еще одну игру?

WinErr: 683 Временная ошибка — оператор заснул, ожидая завершения загрузки системы.

WinErr: 815 Недостаточно памяти — в наличии только 50.312.583 байт...

WinErr: 625 Рабочая ошибка — система проработала без сбоев в течение 10 последних минут.

WinErr: 902 Ошибка экрана — система работает прекрасно. Я не обманываю — ваш монитор выдает ложные данные.

WinErr: 72a Критический останов системы — Стоять! И ЧТО же это было?

WinErr: 72b Ошибка памяти — Что? Что? Повторите еще раз.

WinErr: 39c Ошибка дисководов a: — несмотря на то, что ваша дискета в полном порядке (я только что ее отформатировал), она мне больше не нравится и...

WinErr: 983 Ошибка жесткого диска — файлы на жестком диске были полностью оптимизированы и аккуратно размещены — так что мне пришлось перемешать все заново и добавить несколько сотен файлов .TMP в свободные области.

WinErr: 294 Шантажная ошибка — вышлите \$200 Биллу Гейтсу или ваш компьютер обо всем пожалеет.

WinErr: 294b Шантажная ошибка — вышлите \$200 Биллу Гейтсу или я продемонстрирую вашей жене последние скачанные из сети JPG-файлы.

WinErr: 394 Ошибка памяти — вы попытались запустить это на Pentium-120 с 64 Mb RAM. Этого мало.

WinErr: 872 Нечего беспокоить — опять без меня не в состоянии обойтись?

Подготовлено
Геймером



В прошлом номере я сподобился пройтись по всей почте сразу, умудрившись вместить в две страницы эдакий Max.View по всему, что вы нам о нас пишете. Теперь настал черед урезать нескончаемый поток моих словораспустительств до узенького ручейка коротких комментариев (х-мм.. ну, может, не совсем коротких и не такого уж узенького) и привести отрывки из ваших, други-читатели, писем.

Кто не хочет, может не верить, но отыскать сколько-нибудь отрицательные рецензии на журнал было сложновато. Однако вряд ли вам было бы интересно читать восхваления (нам-то понятно, что по кайфу, ну так мы и без того всю почту прочитываем). К тому же критические письма обычно являются проблемными, то есть содержат темы для дальнейшего обсуждения. Как следствие — жду, чего вы скажете.

Письмо №1

Доброжелательственно-ругательное

Чуть-чуть о вас. Тенденции 3-его номера настораживают. ХУЖЕЕТЕ!!! MDK-дневник — ОТСТОЙ!! 10-ой свежести. Эту историю все знают “с сотворения PC”. Рассказ о JA:DG — то же самое (обратите внимание на лит.рубрику GAME.EXE — лучшее место в этом журнале), прочие статьи читаться стали хуже! За вас обидно — вот и пишу!! Уважайте читателя!!!!!!

Дмитрий Козлов

Комментарий

Не единственный отриц. отзыв на рассказ по Deadly Games. Плюсовых отзывов было меньше, больше всего нейтральных. Ребят, неужели и вправду настолько не котируется? Для нас сей рассказ стал экспериментом, и то, что получилось, нам очень даже понравилось. Кто читал, выскажите мнения! Жаль, если облом...

Все прочее сказанное в письме — на ваше читательское усмотрение, то бишь без комментариев.

Письмо №2 (анкета)

Объективно-критическое

2. Если не считать статьи про игры (они все познавательны, даже если игра и не привлекает), в #3 мне понравились статьи про GeoCities и MMX.

Не понравилась — страничка юмора. Мало того, что данные тексты бродят по различным телеконференциям

UseNet уже изрядное количество времени, так они еще и сильно проигрывают их английским оригиналам. Если Вам так уж хочется напечатать шутку про программеров, воспользуйтесь ФИДОшной конфой ru.anekdot. Уверяю Вас, там шутки более веселые. (...)

3 и 4. (...) На мой взгляд, все представленные в журнале разделы нужны и находятся в оптимальном соотношении друг с другом. Что касается оформления журнала, оно производит хорошее впечатление, Вам явно удалось учесть огрехи первого номера и сделать журнал, который не только интересно, но и приятно читать.

5. Что касается литературного профессионализма, мне судить трудно, но если вернуться к зарубежным журналам, у Вас проскальзывает британский стиль — Вы стараетесь перемежать достаточно подробный рассказ разного рода шутками и меткими словами. Лично мне это нравится.

6. Хотелось бы увидеть все-таки более подробное описание в разделе Reviews, а то разница между ревью и превью часто только в наличии оценки.

Алексей Макаров

Комментарий

Полностью согласен с шестым пунктом. Но как родить подробное review по игре, если объем журнала ограничен? Мы бы тут с радостью по три страницы на каждую гейму бросали. В этом номере сделали 3 стр. на Pod. Видите его в журнале? Ну да, на рекламе “Акеллы”, и все.

Где он? А не поместился. Еще вылетели готовые статьи по Panzer Dragon, The Crow, Abrams 2, Air Warrior 2, DeathDrome, Shivers 2, Sentient, Gubble (самая хитовая игра этого месяца в редакции). Вот и, черт возьми, пиши подробно после этого!..

Все прочее сказанное — см. окончание Комментария по Письму №1.

Письмо №3

Предметное обсуждение на основе присланной анкеты

От нас: “Анкета принята, спасибо. Один вопрос: ты считаешь, что должны быть яркие авторы, выражающие свое мнение, либо должны быть объективные статьи без Я автора, полностью ориентированные на игру и ни на что другое?”

Ответ: Вот это сложный вопрос. Описание игры очень важно, но как ее описывать? “На уровне 1234

присутствуют объекты 6, 7, 96, это несомненный плюс. Но зато текстуры стен в коридоре уровня 4321 выполнены без должной детализации, и автомобиль, на котором ездит герой, заносит на скорости 180 миль в час совсем как на скорости 179. В совокупности все это не позволяет игре превысить планку в 83.16 %”. Такое описание игры МНЕ точно читать не захочется.

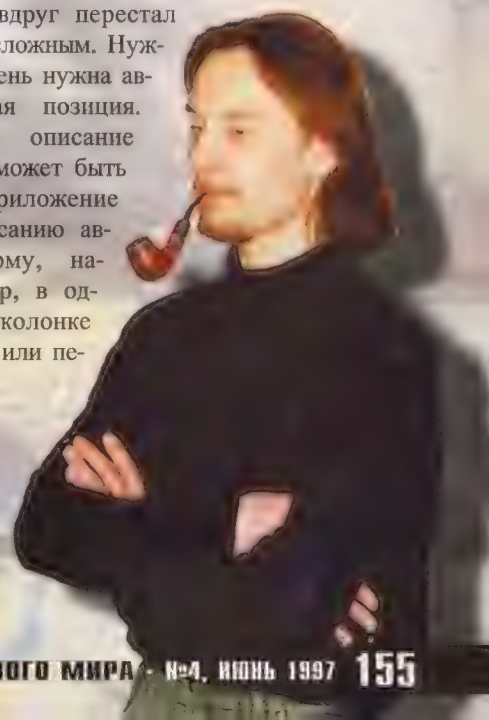
Сейчас мне нравится передача НТВ “От Винта” (надеюсь, видели). Такая подача материала мне по душе. Хотя, может быть, просто вкусы ведущих совпадают с моими... Но пока я им верю.

И если они оболют (мягко выражаясь, грубо говоря) какую-нибудь игрушку, то по МОЕМУ скромному мнению (или ИМХО — как любят говорить некоторые в неkomмерческой, любительской :-)) сети ФИДО) так оно и есть — игра дрянь. Но все это подается с доброй долей юмора, так что даже авторы игр, по-моему, не должны быть в обиде.

Опять же вопрос упирается в авторов. Не надо скатываться на ерничество. Надо указывать как сильные, так и слабые стороны игры, НО с авторским отношением. Когда читаешь ваши Превью, то ни горячо, ни холодно. Прочел и забыл. А с самобытным автором хочется общаться.

Пусть ты в корне с чем-то несогласен, но зато это описание игры застрянет у тебя в памяти, и ты будешь приводить пример, что, дескать, есть еще в нашем отечестве кривые поляны, не согласные с прогрессом всего прогрессивного человечества (во за-вернул!).

Так что для меня этот вопрос вдруг перестал быть сложным. Нужна, очень нужна авторская позиция. Сухое описание игры может быть как приложение к описанию авторскому, например, в одной колонке после или пе-



ред основной статьей. Но никак не заменять собой мнение живого человека.

И, опять, ИЗМЕНИТЕ ДИЗАЙН! Ну не могут все российские журналы по оформлению быть одинаковыми. А поскольку вы как бы являетесь самым молодым из журналов (в ряду Магазины Игр (Game.EXE), Страна Игр и вы), то надо измениться вам.

Буду очень рад, если мои замечания вам помогут.

Алексей Петров

Комментарий

По поводу выражения мнения автора. На 100% согласен: Вопрос действительно сложный. Как показала практика, мало кому нравятся статьи, где личное мнение автора прет из всех щелей. Однако же и с другой стороны, если мнение автора резкается и все сводится к позиции журнала, статьи подчас становятся безликими, и это тоже мало кому нравится. У кого какие идеи по этому поводу?

Дизайн — тоже проблема для обсуждения. После третьего номера “Навигатора” читающий игровой мир раскололся на три части: одни уверены, что мы копируем “Страну игр” или “Game.exe”, другие утверждают, что нас копируют, а третьим данный вопрос вообще глубоко параллелен. По моим сведениям, “Страна игр” тоже считает, что мы берем за основу их дизайн. В то время как Тимофей Богомолов, наш дизайнер, в “Страну игр” вообще не заглядывает. Вопрос. Кого копирует “Навигатор” в плане оформления и копирует ли? Ждем с ваших мнений. Сами мы уже с этим всем копированием-подражанием запутались окончательно (скоро для прояснения ситуации отыщем какой-нибудь незрелый подсолнух и будем от него лепестки отдиравать: копируем, не копируем, копируем, не копируем...). Кстати, как вам потный курачок из Redneck Rampage на обложке? Также интересно было бы услышать.

Письмо №4 (анкета)

О рубрикации

3. Я думаю, что нужно отводить больше места под: !!! cheats, hints secrets, cracks !!! (...)

Евгений Ильин

Комментарий

Просьба об увеличении данной рубрики — огромное количество. Поэтому отвечаю сразу всем, а также и Евгению.

За месяц появляются cheats играм

так по десяти-двадцати, если не брать в расчет совсем уж ерундовых. Чтобы увеличить рубрику, мы собрали команду Navigator Crack Group, которая занимается кряканьем тех игр, для которых не прилагается паролей; правда, пока что команда работает лишь в четверть силы, — всего-то игр десять вскрыли. Ничего — раскрутятся.

Как бы то ни было, мы не можем увеличить данный раздел “из воздуха” — не нароем мы столько за месяц, и никто не нароет! Да, и не присылайте коды к Warcraft 2 — есть они у нас, клянусь всеми импами! Может, как-нибудь опубликуем, в виде тематического выпуска по старым играм. Если не в лом по заглавникам лазить будет, вековечную пыль с лежалых коробок соскабливать.

Что касается хинтов и секретов, то они обычно многовато места занимают. Ставим потихоньку. Больше пока не получится — а иначе от раздела review, который в каждом номере подвергается частичному сокращению, вообще рожки да ножки останутся... :(

И — отдельное спасибо всем тем, кто принял участие в составлении данной рубрики в четвертом номере, — Павлу Ивашкову, Gregory Jaffa (извини, на русский переводить не решаюсь), Zombie'Ky.

Письмо №5

Предложение

В первом номере “Навигатора” была идея поделиться читателям своими навыками, советами и т.п. об играх, которые уже сыграны. Я предлагаю вам создать раздел что-то типа “Раритет”, “Никто не забыт, ничто не забыто” или “Мы свято помним”, ну и тому подобное.

Сколько несказанного будет сказано и сколько мыслей додумано! Воистину, идея неиссякаема!

Павел Ивашков

Комментарий

Комментарии излишни. Выношу на обсуждение: у кого какие мнения по данному вопросу? Надо ли?

Письмо №6

Личностный наезд

Честно скажу, меня, как и многих, рожа Геймера повсюду жутко раз...влекает (тем, кому это чувство непонятно, может вместо “...влекает” поставить “...драгает”). Таков стиль журнала, и это отличает его от всех остальных.

PCDuck

Комментарий

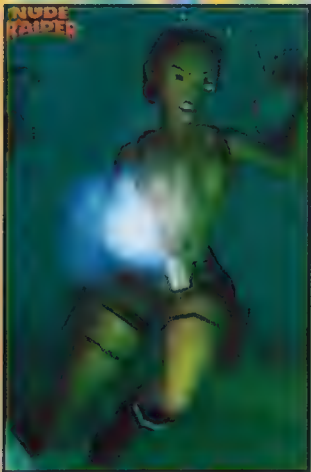
Thanx. Далась всем моя физиономия... Вот еще и “стилем журнала” обзвали... Ладно, как-нибудь начнем меня рисовать. Будет “комиксовый Геймер”, лопоухий, носастый и очень карандашный! :-))) Между прочим, помните, в прошлый раз в Почте выдвигалась идея о создании комиксов? К нам пришло несколько писем, где идея поддерживалась, и столько же писем, где идея не поддерживалась. В общем, народ заинтересовался. И вот вам — первая проба. Остается услышать, что вы по поводу сего эксперимента мыслите, — ? Если мыслите со знаком “+”, то скажите-ка, на какую тему вам бы хотелось видеть комиксы?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение мне хочется от имени всей редакции поблагодарить Максима Стопу, Алексея Кузьмина, Александра Еремина, Даниила Кузьмичева, Дениса Чекалова и Alex'a 3D, безвозмездно предоставивших свои статьи, литературные произведения и рисунки для публикации в журнале. А также — спасибо всем, кто читает “Навигатор”, и двойное спасибо тем, кто, прочтя, чиркает нам пару строк.

И уже совсем в заключение — по поводу колонки “От редакции”, которую мы в третьем номере убрали. Все очень просто: раздел почты и есть та самая колонка “От редакции”, только в несколько иной форме. Иван Самойлов, наш глав. ред., не имеет ни малейшего понятия, о чем написать в слове от редакции. Распалиться о содержании следующего номера? Хвастаться текущим? Извиняться за предыдущий? Согласитесь — это бредово. Распространяться о наших далекоидущих планах — тоже бессмысленно. Мы все думаем, как бы увеличить объем номера, не повышая его стоимости в рознице; сделать журнал круче; создать свой web-сайт (кстати, с конца июня он появится); и так далее. И что, каждый раз об этом писать, что ли? Так что — в будущем читайте раздел Почты. Все наши идеи обитают именно здесь.

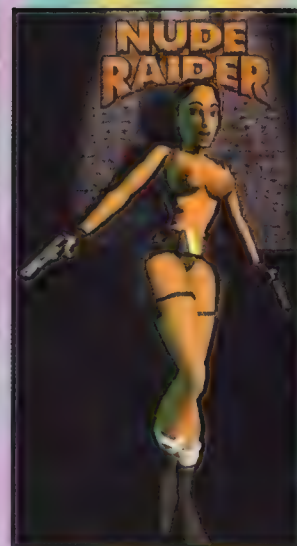
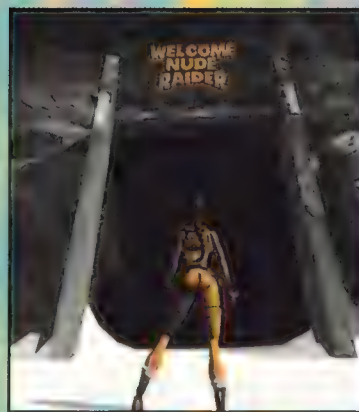
Геймер



Nude Raider: Секс-символ древних гробниц

Нет, рисовали не мы. Кто автор? Увы, пока что не выяснили, — эти пейзажики свободно лежат на Интернет без указаний авторства. Мы то чего? Увидели, скачали, прикололись, поместили. Всем фанатам пропорций бесподобной Лары Крофт — посвящается!

А заодно, дабы вы могли наслаждаться зрелищем... х-мм... сего богатства графического великолепия... ничего не смущаясь и не озираясь по сторонам на предмет приближения родных и близких, которые могут неправильно истолковать причины вашего столь пристального внимания к данному фрагменту страницы журнала... в общем, для этих целей я придумал три вопроса, отгадав которые, вы можете еще к тому же и приз получить. И если к вам обратятся с вопросом, дескать, чем это вы тут занимаетесь, вы сможете гордо ответить: дескать, разгадывая МикроВикторину под названием "Nude Raider" — приз получить хочу! Хе-хе...



МикроВикторина "Nude Raider"

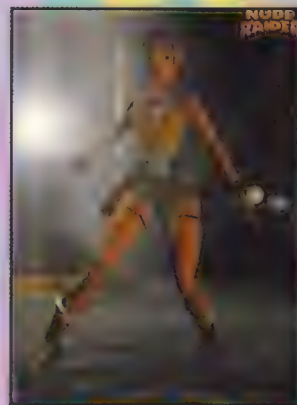
1. Кем и в какой стране была основана студия Core Design, являющаяся разработчиком игры?



2. Сколько уровней в Tomb Raider и как они называются?

3. Каково имя той мерзкой особы, которая в итоге оказывается главным врагом Лары?

Как видите — вопросы простейшие. Да не они тут главные, сами понимаете...



Геймер

Ответы на Кроссворд и Викторину в №2 за март-апрель 1997 года

Кроссворд

По горизонтали: 1. ISHAR; 4. SPORT; 6. PAUSE; 7. LEVEL; 12. ACTIVISION; 14. BATTLELORD; 15. PHANTASMAGORIA; 18. TEMPLAR; 20. EPIC; 21. FASA; 24. IBM; 26. HARD; 27. SKYNET; 28. ROMERO; 30. NOVALOGIC; 31. MANCUBUS

По вертикали: 2. SUPERVISOR; 3. RISE; 4. SEED; 5. RELENTLESS; 8. PRIVATEER; 9. AFTERLIFE; 10. MARAPHON; 11. 3DREALMS; 13. IMP; 14. BFG; 16. APACHE; 17. ARCADE; 18. TALONSOFT; 19. ANTI; 22. SIERRA; 23. TETRIS; 25. MALCOLM; 29. ORCS

Викторина

1. Единственный не совсем корректный вопрос в Викторине. Речь шла не о продолжении к Red Alert, как подумали многие, а о продолжении к C&C. Называется оно Tiberium Sun (пока что), демо-версии еще не существует. Была демка Tiberium Dawn, появившаяся много позже выхода C&C и породившая массу гневных высказываний в Usenet; в ней были первые уровни C&C.

2. Н-да, ну, поздравления всем отвечавшим! Названо рас пять. По идее — правы все. Потому как наиболее опасной расы в SC3 попросту не существует, там все достаточно сбалансировано. Это и был настоящий ответ.

3. H.R.Giger.

4. Движок — Voxel Space 2. V NovaLogic вышел F-22 Lightning 2, Comanche 3, ожидается вторая часть Armored Fist. Хотя, если быть верным букве закона, то F-22 Lightning 2 сделан не на технологии Voxel Space 2, о чем NovaLogic признались лишь через несколько месяцев после выхода игры.

5. Между EuroCorp и Church Of The New Epoch (плюс есть еще группа The Unguided). До того они были представлены в первом Syndicate и в приложении к нему — American Revolt.

6. The 7th Guest и The 11th Hour.

7. Tha'Roon, Obblinox, Eaggra, Shama'Li. Clan Leaders.

8. Кристофер Ллойд (Christopher Lloyd).

9. Sea Legends и SU-27 Flanker сделаны российскими разработчиками. Sea Legends ("Морские Легенды") разработана компанией Nival Entertainment, выпущена в России компанией New Media Generation (NMG), а за рубежом издателем, в принципе, стала компания Ocean.

10. Жанр shoot 'em all связывается в первую очередь с продукцией компании American Laser Games — все части Mad Dog McGree, Crime Patrol, Drug Wars, Space Pirates и т.д. Хотя родоначальником жа-

хра можно назвать игру Operation Wolf. В пример можно также привести Die Hard 2, Terminator 2: Arcade Game, Die Hard Trilogy (миссия в Аэропорту).

11. Blood & Magic и Heroes Of Might & Magic 2. Глобальное сходство здесь лишь одно, и оно совершенно очевидно: эти стратегии созданы в fantasy среде. Как и во втором вопросе, чего тут только не понаписали!..

12. Первая часть называлась Under a Killing Moon, хотя Текс Мерфи появился и в более ранних квестах фирмы Access Software — Mean Street и Martian Memorandum. Играл детектива Крис Джонс, он же по совместительству и вице-президент Access Software.

13. FIFA '97. Разработчик — EA Sports. Издатель — Electronic Arts. От EA Sports вышел также NHL '97. С приставкой '97 можно назвать игры QuarterBack Club '97, KickOff '97, NBA Live '97.

14. Fragile Allegiance. Космическая стратегия. Наземных войск в этом game-се нет как таковых, а соответственно и никакого глобального сходства с "наземными" войсками в C&C не наблюдается. Мои поздравления тем, кто подобное сходство нашел. :-))

15. Jagged Alliance принято сравнивать с X-COM 1/2, DeadLine и, хотя это и не совсем верно, Crusader. Некоторое время назад вышел совершенно достойный, в моем миропонимании, gamec Wages Of War от New World Computing. Вторая часть JA зовется Deadly Games, выпущена игра на Sir-Tech.

Победители

Первые призы за Кроссворд и Викторину второго номера получили соответственно **Александр Альбертьян** (справа на фото) и таинственная персона.



пожелавшая скрыться под альясом **CraZy Andrew!** (слева на фото).

Второе-четвертое места по Кроссворду распределили соответственно **С.Каменшиков, Т.Хайдапов и С.Шмыгин**.

Третье и четвертое места по Викторине были завоеваны соответственно **В.Дрючиным и С.Каменшиковым**.

Мы искренне просим прощения! — Фамилия и имя человека, занявшего в Викторине второе место, были утеряны через день после того, как мы ему об этом сообщили /ну, уборку мы тут в редакции наводили...:/ . Пожалуйста, свяжись с редакцией по телефону — и соответствующие почести в форме опубликования Фамилии-Имени будут оказаны тебе в следующем номере.

Геймер и прочая редакция

ВИКТОРИНА

Семь более чем известных и любимых в народе игр. Семь игровых реальностей, обретших жизнь посредством компьютера. Семь историй, которые легли в основу создания этих миров. А у каждой истории, как известно всякому уважающему себя игроку, есть предыстория.

Я привожу краткие пересказы и фрагменты игровых предысторий. Ваша задача — назвать эти 7 игр. Этого будет вполне достаточно, чтобы отгадать Викторину.

Успехов в разрешении Викторины!

1. Никому доселе не известная планета Галлиус IV стала камнем преткновения, вокруг которого столкнулись интересы восьми цивилизаций. Кровавопролитная затяжная космическая баталия не принесла победы ни одной из сторон. Когда всякому стало понятно, что ситуация является тупиковой, представители семи из восьми рас встретились на разрушенном космолете и подписали соглашение, согласно которому на планету от каждой из сторон высаживалась небольшая колонизационная партия. Та колония, которой удавалось добиться контроля над планетой путем уничтожения соперников, завоевывала Галлиус IV для своей цивилизации.

2. "Утрачено доверие между людьми и динозаврами, и на его обломках процветают разрушение и хаос: тиранозавры во главе с Моркусом Рексом, одержимые ненавистью ко всему живому, готовы обратить в руины и пепел весь мир. Единственным безопасным местом остается цитадель Мо, в королевстве Машар..."

3. "Я знаю, что они сделают со мной. Они изувечат мою плоть и сотворят из нее нечто нечеловеческое. Они могут полностью изменить состояние моего мозга. Но им не удастся сломить мой дух. Я уже не принадлежу себе, я подчинил себя цели. Я клянусь каждой крупницей моей воли, что моя внутренняя сущность не будет извращена или вырезана из меня. Что бы ни случилось, я останусь прежним."

Я останусь прежним."

4. Влиятельнейшая корпорация Земли, являющаяся одним из теневых властелинов мира, начинает испытывать серьезные

проблемы на своих инопланетных горноразрабатывающих шахтах. Нечто, предположительно враждебно настроенные инопланетяне, переделывает мирных технических роботов в машины уничтожения. Шахты выходят из-под контроля. Люди оказываются в заложниках. Экстренные спасательные дружины, рассчитанные на устранение всевозможных механических поломок, оказываются бессильны против машин-убийц...

5. Здесь нет Добра и Зла — их заменило владычество убивающей стали. Тар Карог — страна вечной войны. Войны, уходящей корнями в бесконечность времен; войны, потерявшей всякий разумный смысл; войны, становящейся самым существенным испытанием для истинного воина. Люди и нелюди со всех уголков мира стекаются в Тар Карог, чтобы в боях заслужить себе славу и почести либо погибнуть, проявить себя либо умереть в неизвестности...

6. "Джек: Да... Мы должны вернуться к своей обычной работе. Мы хотим, чтобы Вы связались с Ассоциацией Наемников, о которой мы с вами говорили. Вы должны будете выработать свою собственную стратегию и учитывать при этом, что как можно больше сока должно собираться, пока мы не вернем контроль над островом. Мы дадим вам определенную сумму денег, которой хватит для старта. Остальное будем выплачивать вам ежедневно, в зависимости от того количества сока, который соберут и переработают на фабрике ваши рабочие. Не ждите, что это окажется просто... Жара острова безжалостна. А Лукас Сантино — весьма решительный человек!"

7. "Задумывался ли ты когда-нибудь о том, каково это — участвовать в ралли, на настоящей, потрясенной спортивной машине? Слышал о том, как эти скоростные панковские банды носятся по своим свободным дорогам? Эти парни действительно думают, что правят дорогой, так? И они останавливаются, чтобы запугивать законопослушных граждан и налогоплательщиков, знаешь, кого я имею в виду? И знаешь еще кое-что? Ты догадался абсолютно правильно!"

Так вот, ты твердишь, что кто-то должен СДЕЛАТЬ что-нибудь по поводу этих криминальных шоссейных банд? И VWBT отвечает: "Да ну? Хорошо, тогда почему бы ТЕБЕ не сделать что-нибудь, Мистер Большой Рот!"

Multimedia Service

предоставляет призы за Викторину и Кроссворд:

Первый приз за Викторину:
Джойстик GRAVIS PHOENIX

Первый приз за Кроссворд:
Колонки YAMAHA YST-M5

Второй, третий и четвертый призы за Кроссворд и Викторину:

Video-CD

(по вашему выбору из ассортимента фирмы)

ElectroTECH Multimedia

предоставляет призы за Квесты и Микро-Викторину "Nude Raider":

Приз за Квест №1:
Redneck Rampage

Приз за Квест №2:
Отгадате — узнаете!

Приз за Квест №3:
Broken Sword

Приз за МикроВикторину
"Nude Raider"
Tomb Raider

Имена победителей будут опубликованы в шестом номере "Навигатора"

Ответы присылайте любым доступным вам способом:

- > E-mail — **navigat@aha.ru**
- > FIDO — **2:5020/863.17**
- > Почта — **Москва, 123182, а/я 2**

Как определяются победители?

Ответы, пришедшие на e-mail и FIDO, фиксируются по дате получения. Ответы, присланные на абонентский ящик, фиксируются по дате проставления почтового штампа. Выигравшими считаются те ответы, которые были получены (либо отправлены, если это обычная почта) раньше.

Кроссворд и Викторина. Основным приз получает тот, кто дает правильный ответ первым. Video-CD присуждаются соответственно за второе, третье и четвертое места. Если правильных ответов не наберется достаточное число — будем смотреть по тому, кто ближе всех подошел к решению. Однако примите во внимание, что первое место присуждается лишь за ответы, правильные хотя бы процентов на 90.

Квесты и МикроВикторина. Коробка с игрой (как вы понимаете, это легальная версия) достается тому, кто первым даст стопроцентно верный ответ. Квесты — простейшие, МикроВикторина также не отличается большой сложностью. Так что дерзайте, кто первый! Кстати, приз за Квест №2 — вторая часть той игры, которая в нем загадана.

Что должно быть в ответе помимо ответа?

Помимо решения Кроссворда или Викторины, необходимо указать ваш e-mail, адрес в FIDO или телефон для связи. E-mail предпочтительнее всего. Если вам повезет и вы войдете в число победителей — мы свяжемся с вами по указан-

ным координатам. Приз можно будет получить либо подъехав на фирму, либо по почтовой рассылке. Это как вам больше нравится.

Ответы принимаются до 20 июля!

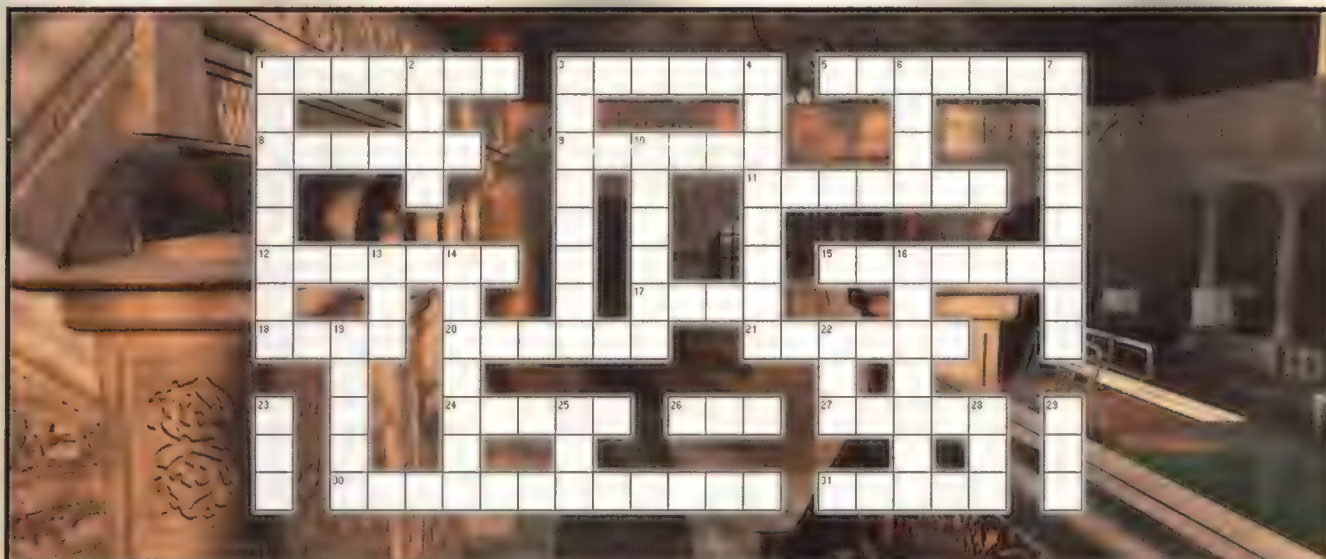
Важный комментарий по Кроссворду и Викторине в №3

Господа! Я продлеваю срок приема ответов по Викторине и Кроссворду в прошлом номере как минимум до 30 июня, как максимум — до того момента, когда пятый номер журнала надо будет отдавать в типографию (для справки: печать занимает примерно 7 дней). К тому моменту, когда писались эти строки, на Викторину было 0 ответов. На Кроссворд — чуть больше, но ненамного.

Для тех, кто не понял, поясню еще раз. Частичные ответы принимаются. Ответив на ОДИН вопрос по Викторине или отгадав хоть сколько-то вопросов в Кроссворде, вы в отсутствие других ответов УЖЕ становитесь призером и можете ехать на фирму выбирать себе Video-CD!

Да, признаюсь-но-не-каюсь, — я переборщил со сложностью. Хорошо — упрощаю задачу по Викторине. Новострайте уши. Значит так: Один из вопросов является полностью подкольным. Два вопроса — полностью не являются, но подколки содержат. Названия игр, по которым даны вопросы в Викторине: Duke Nukem 3D, Rise of the Robots 2, Warhammer, Heroes of Might & Magic 2, Daggerfall. Надеюсь, сказано достаточно? А что касемо Кроссворда — разбирайтесь сами. Кое-кто уже решил.

Геймер



По горизонтали:

1. Военно-морской юнит в Civilization I/II. **3.** То, что остается от рога-крысы, если огреть ее боевым молотом (игра слов). **5.** Один из троих, с мечом в руках он выйдет против полчищ запретной нечисти, которая из-за проклятия безумного короля просочилась в наш мир. Его последним квестом станет уничтожение ЕГО. И убив ЕГО, он станет ИМ. **8.** Компания, до того занимавшаяся в основном обучающими играми, готовится к выпуску проекта, который может стать самым масштабным из всего, что когда-либо было создано в игровом мире России. **9.** Ох и любят же они выпускать 3D action! Назовите тот из них, который наиболее оригинален по своей структуре. А кто они — см. первый вопрос по вертикали. **11.** Строение, существующее только в замке Wizard'a. **12.** Почувствуйте себя ковбоем в пропыленных штанах и проплевывшей рубашке. **15.** Персонаж файтинга, плюющийся ядовитой зеленой жидкостью. **17.** Первое слово в ряду трех (см. дальше). **18.** То, что потеряли динозавры и люди. **20.** Родина морских легенд. **21.** В Jagged Alliance их 60 штук. **24.** Есть такой анекдот. К Думеру пришла Смерть, намереваясь утянуть его в Ад. "Загадай три последних желания!" — прошепелявила она лишенными плотью губами. Думер отвечал, не задумываясь ни на секунду. Он назвал лишь два желания, и затем презрительно бросил: "Третьего не надо, пошли!". Как звучало второе желание Думера? **26.** В Кроссворде даны два персонажа из этой игры; что ж, вот вам еще один! Отличительная особенность — черный цвет кожи и, с некоторых пор, киберруки. **27.** Третье слово в ряду трех (см. дальше). **30.** Отец Горуса погиб по вине Дома Сета. И теперь Горус, повелитель Дома Осириса, замысливает месть. Грядет битва за солнечный трон... **31.** Аналогичная AD&D игровая среда (подсказка: в №1 "Навигатора" мы о ней подробно рассказывали).

По вертикали:

1. Увидев, что 3D action той компании не пользуется популярностью, id Software не стали создавать свой Quake как рубилово на колюще-режущем оружии (назовите ту компанию). **2.** Имя персонажа из Jagged Alliance. Какого именно — объяснено в 20 вопросе. **3.** Поселенческая хозяйственная стратегия. **4.** Австралийская походовая fantasy-стратегия. **6.** Сценарий этого фантастического квеста написан Генри Ли со слов Артура Кларка. **7.** Необходимое сооружение в стратегии, созданной по монументальной саге Фрэнка Герберта. **10.** Персонаж из фильма "Mortal Kombat", чей возраст предположительно составлял 10000 лет. **13.** Локальная сеть. **14.** Warcraft с четырьмя расами и тормознутым движком. **16.** Разработчик тех, которых трое в ряду (см. дальше). **19.** Листая раздел Зоны Геймера, вы не сможете не заметить изображений данного персонажа (назовите издателя игры). **22.** Скорость соединения на модеме. **23.** Ответив на вопрос 7 по вертикали и задумавшись о логическом продолжении названной стратегии, вы поймете, почему орлы не любят скорпионов (назовите орлов). **25.** Второе слово в ряду трех (см. Квест №2). **28.** Среда обитания. **29.** Разработчик игры из вопроса 4 по вертикали.

Квесты

Внимание! Квесты не являются частью Кроссворда. Вы можете решить Кроссворд, но не разгадывать Квесты. Вы можете дать ответ по какому-либо Квесту, но не решать Кроссворд. Для каждого случая — отдельные награды!

Квест №1. В Кроссворде на одной линии, по горизонтали, стоит название игры, состоящее из двух слов. Назовите эту игру.

Квест №2. "Мне навстречу мчалась скорость, и сам я был скоростью. Мир вращался в огненной круговерти, ошметьями спальной резины наматываясь на колеса, и визг тормозов на поворотах звучал в моих ушах проклятием — он означал снижение скорости. Безумие ветра и рвущаяся к максимуму стрелка спидометра, алчно стремящаяся мне навстречу серая полоса прокаленного

солнцем шоссе и мгновенный ужас на лицах водителей встречных машин, затихающий позади протяжный вопль полицейской сирены и безнадежно отставший на своем "Dodge" приятель, — мне нет равных, потому что сегодня я бог. Бог скорости...". Это не предыстория, это моя вольная вариация на тему сего гамеса. Чтобы решить квест — назовите игру.

Квест №3. Для решения данного квеста сначала вы должны найти ответы на вопросы 23, 26, 29. Дальше излагаю в форме притчи. "И взял он эти три слова, как они даны в руническом рисунке были, и составил их вместе, букву <H> получив. И прочел он ту как бы букву наискось, слева направо, и получил он слово, из трех букв состоящее. А слово то ответом было на главное его желание сокровенное — приз выиграть...". Пояснение для тех, кто не понял: под "руническим рисунком" подразумевался Кроссворд.

Викторина, Кроссворд, Квесты и в особенности МикроВикторина составлены Геймером по собственному волеизъявлению и, за исключением МикроВикторины, ко всеобщему одобрению

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 20 ИЮНЯ!



АНКЕТА

Ваше мнение о журнале нужно исключительно нам и исключительно для того, чтобы сделать журнал круче (по возможности гораздо круче), чем он есть сейчас. Пункты анкеты переписывать не обязательно — представляйте цифры и пишите открытым текстом, чего по какому пункту думаете.

❶ Расскажите в двух словах о себе и о вашем компьютере. Про себя: возраст, род занятий, предпочитаемые игровые жанры. Про компьютер: нас волнует только его конфигурация.

❷ Какие статьи в третьем номере журнала понравились вам больше всего, какие — наоборот. Будет также неплохо, если вы укажете статьи, к которым вы абсолютно равнодушны (по принципу — что они есть, что их нет...). Если честно, восхваления из области "понравилось все" не столь интересны нашей тусовке, как опускания по типу "статья про MMX — бред первостепенный" или "все превьюхи — на фиг, хочу побольше кодов!".

❸ Журнал поделен на несколько разделов: новости, preview, review и так далее. Есть ли, с вашей точки зрения, разделы, которые вообще не нужны? Как вы считаете, под какие разделы нужно отводить больше места, под какие — меньше? И еще вопрос, в особенности актуальный для данного номера: насколько вам интересны интервью и в каком количестве?

❹ Что вы думаете про общее оформление журнала, его дизайн?

❺ Что бы вы хотели увидеть в журнале? Принимаются как общие пожелания, так и конкретные советы. Ясное дело, этот пункт для нас — самый важный. Рекомендовать, советовать, желать, предлагать, измышлять и о результатах произведенного измышательства заявлять можно по поводу чего угодно. Самые необычные и на первый взгляд бредовые идеи (например, побрить Геймера...) — всегда самые ценные.

Дабы мотивировать ваше желание запечатлеть анкету в печатно-письменной форме и затем отослать в "Навигатор" через e-mail, FIDO или по почте, мы, начиная уже с третьего номера, ввели небольшую лотерею.

Система, начиная с этого номера, будет простой, проще некуда. Мы отбираем те анкеты, которые кажутся нам наиболее содержательными (причем явно хвалебные и не содержащие никаких идей отсеиваем не колеблясь). Далее в случайном порядке (с помощью небольшой базы данных и генератора случайных чисел) отбираются 3 анкеты, считающиеся выигравшими. Приславшие их получают бесплатную подписку на 3 номера журнала.

Технические подробности: присланная анкета участвует в розыгрыше единожды; рассылка будет осуществляться почтой, поэтому обязательно указывайте свой обратный адрес; "розыгрыш" по анкетам за этот номер будет произведен в районе 20 июля; результаты будут опубликованы в шестом номере.

Редакция

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Начиная с прошедшего номера открыта подписка на "Навигатор игрового мира" через редакцию.

Подписаться можно на 3 месяца или на полгода, соответственно это означает 3 или 6 номеров. Стоимость одного номера по подписке — 25 тысяч рублей (с учетом доставки). Много? Много. Примерно столько же, сколько и на лотках в розничной торговле Москвы. Из чего нетрудно догадаться, что рассчитана подписка прежде всего на немосквичей — ведь даже в Петербурге "Навигатор" стоит уже 30 тысяч, и чем дальше от Москвы, тем больше, местами поднимаясь до 40–45 тысяч за номер. Впрочем, если вы живете в Москве и не горите желанием каждый раз отыскивать свежий выпуск на лотках, плюс если вы верите в то, что мы когда-нибудь все же увеличим страничный объем журнала, как давно уже собираемся, то — ничто не мешает вам подписаться, так являясь жителем славного города Москва.

Также существует возможность заказать по почте любой из уже вышедших номеров журнала (с 1 по 4). Стоимость номера — также 25 тысяч рублей (с учетом доставки).

Для оформления подписки от вас требуется:

❶ Прислать по e-mail, FIDO либо на а/я сообщение, где будут указаны ваши **Имя, Фамилия, Точный Адрес и Срок**, на который вы хотите подписаться.

❷ Перевести по безналичному расчету 75 или 150 (в зависимости от срока подписки) тысяч рублей. Получатель:

ООО "Библион" ИНН 7707060825 р/с 150467652 в КБ "Российский кредит" филиал "Сокол" к/с 103161700, БИК 044541103.

❸ Отправить копию квитанции об оплате почтой по адресу: Москва, 123182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира".

ООО "БИБЛИОН" получатель платежа		
Расчетный счет №	150467652	к/с 103161700
КБ "Российский кредит" филиал "Сокол" (наименование банка)		
ИНН 7707060825	БИК 044541103 (другие банковские реквизиты)	
ИВАН ДЕНИСОВИЧ САМОЙЛОВ фамилия, и. о., адрес плательщика		
Санкт-Петербург, Невский бр., д. 17, кв. 8		
Вид платежа	Дата	Сумма
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на 6 месяцев	13.05.97	150 000
Платежник Самойлов		

КВИТАНЦИЯ
Кассир

Считая с третьего номера "Навигатора", первые 200 читателей, подписавшиеся на шесть номеров журнала, **бесплатно!** получают CD-ROM "Тайны 800 игр" мультимедийного издательства "Акелла". А потому как таковых подписавшихся набралось покамест немногим более ста, то у вас остаются все шансы стать счастливым обладателем указано-выше чего.

"Тайны 800 игр" — наиболее полное на сегодня, улучшенное и переработанное издание, содержащее великолепную подборку секретов и кодов, прохождений и тактик для хитовых игр, в качественной SVGA оболочке и с приятным музыкальным сопровождением. Высылка компактв будет осуществляться по указываемому вами почтовому адресу вместе с первым заказанным номером журнала.



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№4 1997



BONUS PACK

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



PREVIEW

Tomb Raider 2	162
SimCity 3000	163
Warcraft Adventures: Lord of the Clans	164

REVIEW

Dungeon Keeper	165
Carmageddon	168
War Gods	170
Professional Underground League of Pain (Risk)	173
Moto Racer	174
X-Com Apocalypse	176

GUIDE

Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty	179
--	-----

INTERNET TOP 100

Internet Chart	182
----------------------	-----

SOLUTION

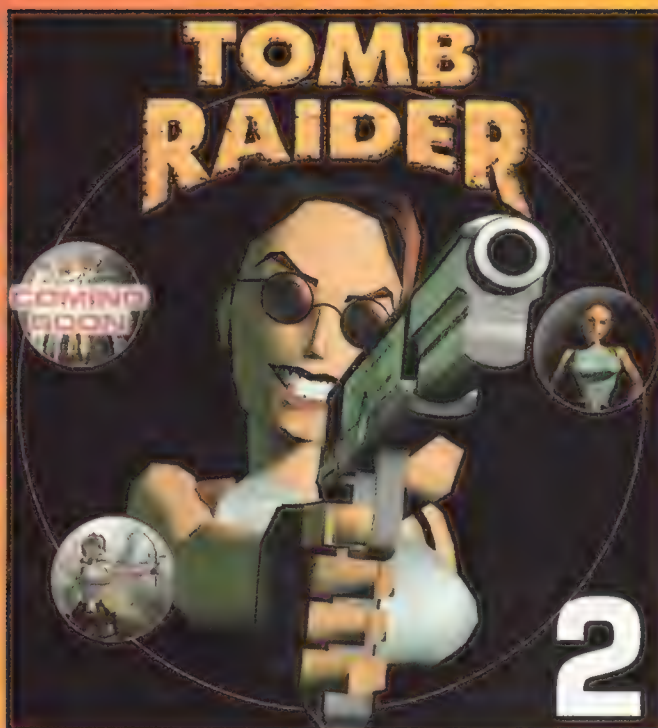
Shivers 2 — Harvest of Souls	183
------------------------------------	-----

CHEATS & SECRETS

Cheats, Hints, Secrets, Cracks	189
--------------------------------------	-----

GAMER'S ZONE

Gubble	190
--------------	-----



Жанр: Приключенческий 3D action
Ноябрь 1997 года

Если верить создателям компьютерных игр, то Земля просто завалена предметами, обладателю которых гарантировано пожизненное сверхчеловеческое могущество, надо лишь знать, где они лежат. Один из таких артефактов – кинжал Ксиана (Dagger of Xian). Овладеть им хотят многие, в том числе и наша давняя знакомая, Лара Крофт. Молодая англичанка решает принять участие в поисках и отправляется к Великой Китайской стене, где согласно легенде и должен находиться кинжал. Однако ее ожидает разочарование. Во-первых, кинжала там нет, во-вторых, у Лары, как обычно, появляются конкуренты.

Но скажите, разве это может остановить неугомонную капризную авантюристку с внешностью фотомодели и храбростью львицы ;-)? Из Китая она отправляется напрямик в Венецию, затем на Тибет, потом обследовать затонувший океанский лайнер, а по пути встречается с духами императора Квин Ши-Янга и мага с подозрительно знакомым именем Каллистро (Калиостро?).

Разработчики не придумали пока что ничего кардинально нового, однако планируют сильно улучшить все игровые стороны первого Tomb Raider. Лара Крофт слегка изменилась внешне (отпустила волосы), научилась ползать на четвереньках и карабкаться по стенам. Головоломки стали сложнее, еще более усилился уклон в сторону квестов. Появилась новая



амуниция, поумнели враги – обещается, что среди противников теперь меньше зверей и больше людей, которые уже не станут тупо выбегать прямо под ваши пули; причем все противники моделируются заново, из первой части вроде как не сохранится ни одного.

Полностью переработаны подводные эпизоды – врагов в океанских водах стало намного больше, а в руках у Лары теперь находится гарпун.

Обещаны сцены как днем, так и среди ночи.

Графика в Tomb Raider 2 становится получше, чем в первой части (об этом вы можете судить по скринам), присутствуют даже супермодные нынче эффекты динамического освещения. Это означает, что стены лабиринтов время от времени будут озаряться вспышками от выстрелов и взрывов.

Ожидаемые требования к "железу" кажутся вполне приемлемыми: Pentium 100, хорошая видеокарта (весьма вероятно поддержка 3Dfx) и Windows 95.

Николай Войнаровский



SIM CITY 2000 built to last

Жанр: Экономический симулятор города
Октябрь 1997 года

SIM CITY 2000

Из всех Sim-проектов компании Maxis (SimEarth, SimAnt, SimTown, SimTower, SimIsle... — продолжите сами) по-настоящему удачным оказался лишь первый — SimCity, точнее, усовершенствованный его вариант, SimCity 2000. Вышедшая под занавес 1993 года, эта игра произвела настоящий фурор благодаря выдающейся по тому времени SVGA-графике и совершенно уникальной идее, с тех промелькнувшей лишь в двух играх: Caesar I/II и Afterlife. В SimCity 2000 вся жизнь города проходила перед вашими глазами: поставив, к примеру, ряд жилых кварталов, можно было наблюдать, как постепенно оживают здания, как они разрастаются, благоустраиваются, превращаясь в роскошные особняки...

Однако то, что было выдающимся на этапе 1993 года, по прошествии трех лет выглядит уже бедновато и устарело. Поэтому в симуляторе города следующего тысячелетия — SimCity 3000 — главное внимание уделено повышению зрелищности. Только представьте: охватив весь город единым взглядом с высоты птичьего полета, можно плавно приближаться к нему, непрерывно вращая саму карту (а в SimCity 2000 было только три фиксированных масштаба и четыре угла поворота), пока вдруг... вы не оказываетесь прямо на улице! Изометрический вид со стороны сменяется перспективой от первого лица. Все те же тщательно прорисованные здания, плюс снующие по улицам автомобили, спешащие по своим делам пешеходы... а где-то над головой проносится вертолет (аналогия с SimCopter?). Более того, по улице можно пройти. Остановив же кого-нибудь на улице, можно

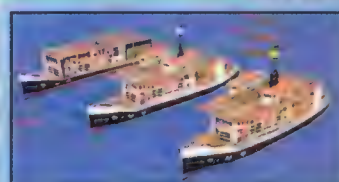
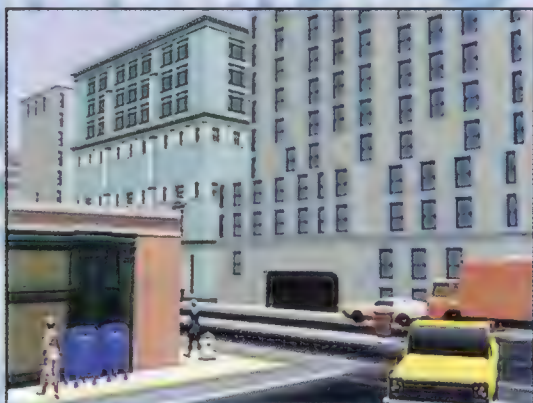
у этого "некто" спросить, чего бы он хотел изменить в своем городе.

Во всем остальном изменения скорее эволюционны, чем революционны. Так, например, число зон увеличилось с трех (жилые массивы, коммерческие блоки, промышленные предприятия) до десяти, включая муниципальный комплекс, шахты и фермы. Менеджмент теперь можно вести даже

на уровне отдельных зданий (например, щелкнув по бензозаправочной станции, можно поменять на ней цены). Однако совсем не обязательно вдаваться в такие детали — можно переложить часть обязанностей на плечи советников. Словом, в смысле управления игра обещает быть очень гибкой и удовлетворять самые разнообразные вкусы и предпочтения.

Никаких сетевых игр не предусмотрено. Зато Maxis обещает наделать кучу сценариев, в каждом из которых вам предстоит поломать голову над какими-то специфическими проблемами управления многомиллионным мегаполисом.

**Игорь
Савенков**



WARCRAFT ADVENTURES LORD OF THE CLANS

Жанр: Квест
Четвертый квартал 1997 года

В то самое время, когда даже роботосимуляторы G-Name и MechWarrior перековываются в real-time стратегии Dominion и MechCommander, компания Blizzard готовит немыслимое — делает любимый нами всеми Warcraft квестом. Что же касается сюжета, то Warcraft Adventures является продолжением саги о людях и орках, и новые приключения начинаются

их на борьбу с кровожадным человечеством...

Такова легенда — вкратце. Что касается дела, то нас, судя по всему, ждет обыкновеннейший квест с кучей головоломок, которые придется разгадать, мест, где следует побывать, и персонажей, с которыми необходимо пообщаться. Действие будет разворачиваться в стране Azeroth, населенной орками, эльфами, берсеркерами, магами, а "разворачивать" это действие будут более 70 анимированных персонажей, часть из которых уже знакома нам по Warcraft II. Разработчики обещают шесть-семь десятков мест, которые мы сможем посетить в ходе игры и, естественно, графику, музыку и озвучку на качественном blizzard'овском уровне. Голоса, кстати, при-



зи на создание новой игровой Вселенной?) и, самое главное, станет предысторией для новой real-time стратегии (видимо, Warcraft 3, за который Blizzard все никак не возьмется, хоть и собираются).

И в заключение. Стало известно (источник — журнал "Next Generation"), что в Lord of the Clans будет более 40 000 кадров анимации, над которыми сейчас трудится располагающаяся в Санкт-Петербурге студия, чей штат насчитывает 50 художников (!!!). Кажется, за рубежом Россию начинают замечать. Приятно. И даже весьма.

Николай Войнаровский

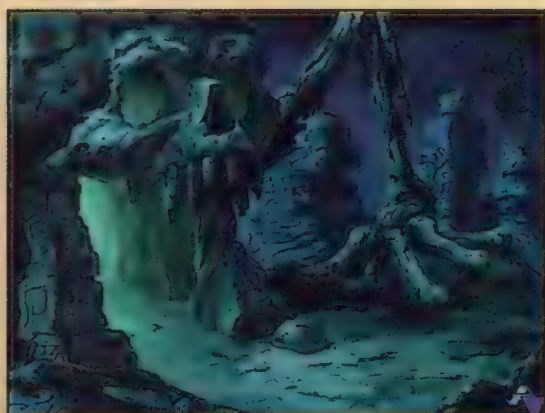


именно тогда, когда заканчивается история Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Вот тут-то и оказывается, что...

Господа, нас предали! Убитые нами во втором Warcraft орки на самом деле были душками и борцами за справедливость, а вот люди-то — это как раз и есть поработители и угнетатели! Но не все еще потеряно, ибо юному и мужественному орку по имени Thrall (в переводе — раб) сама Судьба предназначала сбросить оковы рабства, соединить разрозненные кланы и повести

надлежат голливудским актерам Clancy Brown ("Горец"), Peter Cullen ("Трансформеры") и Tony Jay (диснеевский "Hunchback of Notre Dame").

Allen Adham, президент компании Blizzard, пообещал, что новая игра углубит наши познания в оркско-человеческой истории, прояснит многое в мотивации персонажей, позволит вжиться в мир страны Azeroth (неужели претен-



Рука Судьбы

Подземелья как бы содержат два уровня. Импы (низшие из монстров, напоминают подземных гномов) срывают верхний уровень, затем расчищают его от грязи, — и освободившееся пространство (нижний уровень) становится доступен для передвижений и строительства. При строительстве соблюдается принцип SimCity 2000: вы как бы расчерчиваете зоны, и на них практически мгновенно вырастают соответствующие постройки.

Подземные породы могут содержать залежи золота, которые обозначаются желтым цветом. Импы раскапывают золотой пласт и относят полученные богатства в предварительно возведенные вами сокровищницы. Когда золото оказывается в сокровищницах, на вашем «счете» появляются «деньги», лежащие в основе всей экономики Dungeon Keeper; золото является также и единственным ресурсом, который требуется добывать.

Но импы не столь проворны, когда дело доходит до транспортировки золота. Этот труд частично можно взять на себя. Властелин Подземелий, т.е. вы, представлен в виде зеленоватой когтистой руки (Рука Судьбы), не имеющей ничего общего с обычным курсором мышки в real-time стратегиях (а Dungeon Keeper, как вы понимаете, относится в первую очередь к данному жанру; нечто типа Руки Судьбы было в Baldies, но вряд ли эти игры сравнимы). Основное предназначение руки — перетаскивание подвластных вам монстров, а также и золота, по территории подземелья. И ничто не мешает вам набрать полную горсть золота и сбросить его в сокровищницы. У руки есть и более неожиданные на первый взгляд применения: например, отшлепать нерадивого работника, дабы трудился более активно.

Как и во всякой стратегии, система игры заключается в том, чтобы отстроить максимум построек, которые тем или иным образом обеспечат максимум боевой силы. Что интересно — вы не создаете юнитов; единственные существа, которых вы способны «изготавливать», — импы, которые хороши как рудокопы и крайне слабы как воины (с киркой против закованного в латы в рыцаря?!! можно, конечно...).



Жанр: Real-time стратегия + 3D action с элементами RPG

Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95

Dungeon Keeper трудно вписать в какие-то заданные рамки — очередное детище компании Bullfrog поражает своей необычностью. И хотя многие заложенные в него идеи уже фигурировали в различных стратегических играх, сама форма их реализации абсолютно нова. Ничего подобного в мире компьютерных игр до сих пор не было.

Во имя Зла, во смерть людей...

...Процветание и довольство владеют людьми. Они возделывают поля. Они создают семьи и растят детей. Они обретают свое мирское счастье и довольствуются им. Однако есть нечто, что алчет их счастья. Нечто, что хочет порушить их уют, принести смерть в их жилища.

Нечто обитает глубоко под землей, и имя ему — Властелин Подземелий (Dungeon Keeper). Он есть зло в чистом виде. Кристаллизированное зло. И он не человек.

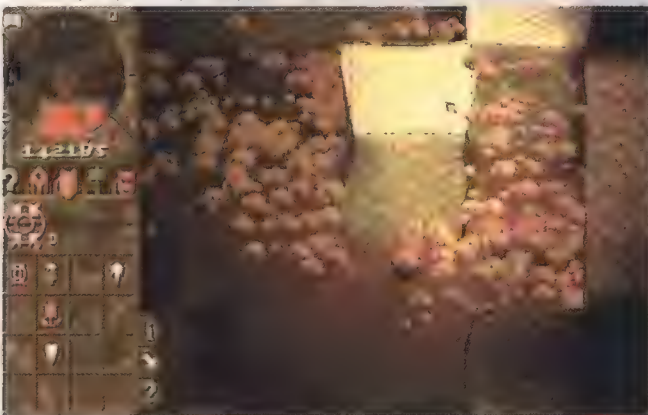
Его цель — распространить на земли людей опустошение и гниль. Он собирает вокруг себя орды inferнальных существ, один вид которых противен взору человеческому, и расширяет границы своих вла-

дений, срывая пласты земли и отыскивая золото, на которое оплачивает услуги своих адских помощников. В его владения постоянно вторгаются герои, прельщенные славой и его несметными богатствами. Что ж — он безжалостно уничтожает их.

А когда терпение людей истощается, во тьму подземелий спускается Лорд Земли (Lord of the Land), справиться с которым сложнее всего, потому как он могущественнее всех других героев. Победив его, Властелин Подземелий окончательно воцаряется на землях и принимается за строительство новой системы подземелий (другими словами, заканчивает миссию и начинает следующую).

Но люди — не единственная головная боль Властелина. Потому как он не является единственным в своем роде. Есть другие. Подобные ему. И нередко они обрушиваются на него, и тогда равный дерется против равного...

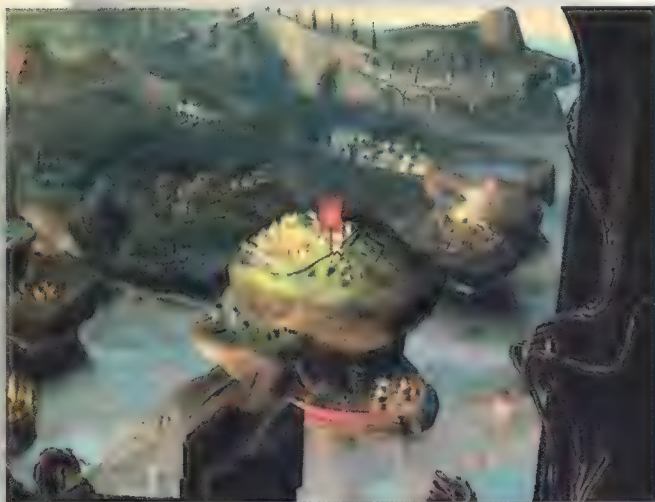
...В Dungeon Keeper вы не будете силами Добра, борющимися против Зла, как, например, в Diablo. И у вас не будет возможности сражаться за одну из сторон. Вы — Властелин Подземелий. Ваша основная цель — несчастье, которое вы несете людям.



■ Проворные импы трудятся не покладая рук, расширяя подземелье Властелина



■ Зрение некоторых существ сильно отличается от человеческого. Жуку, например, мир представляется в изогнутой перспективе



■ Безмятежная жизнь людей должна быть разрушена: на эти идиллически прекрасные земли вскорости придут мор и запустение

Чтобы в подземельях появились другие юниты, надо: а) пробить туннель к порталу (порталам), который всегда находится где-то поблизости на уровне, б) создать для подземных существ привлекательные условия. Чем богаче ваше подземелье — тем более сильных юнитов вы можете привлечь.

Гибкая система обзора



■ Общий план, карта уровня



■ Изометрическая проекция



■ Вид от первого лица

Сначала через портал движется всякая мелочь. Жуки, мухи, пауки... Тем временем вы строите места для кормежки (кстати, большой популярностью пользуются выращиваемые в рвах цыпленята), строите зоны для тренировок, возводите нечто типа барачков для проживания (правда, на барачки они похожи меньше всего...). И вы должны спешить, так как, во-первых, вскоре через портал пойдут алчущие ваших богатств герои, во-вторых, где-то поблизости другие Властелины занимаются тем же, что и вы, и их задача — сделать так, чтобы существа приходили на службу не к вам, а к ним.

Вы ставите библиотеки — и в них начинают изобретаться заклинания (но учтите, что магам требуется Lair, то есть жилище, — ведь какой уважающий себя ученый захочет нормально работать, если ему приходится спать на грязном полу!). Применение заклинания оплачивается из ваших денежных средств. Что дают заклинания? Например, открыть фрагмент изначально затемненной карты. А также лечение, обращение в цыпленка, насылание болезни на вражеский лагерь, соборание всех существ в одном месте, невидимость, повышение за-

щиты/силы/скорости, — масса всего...

В библиотеках (кстати, их больше одного вида) также и изобретаются новые сооружения, которые обеспечивают ваш путь к могуществу. Workshop привлекает троллей, которые могут ставить 4 типа дверей (дабы не пропускать "чужих") и 6 типов ловушек.

Prison служит для содержания пойманных юнитов противника (их отловят, если вы дадите своим приспешным соответствующее указание), а Torture Room — для подвержения их пыткам; заключать в тюрьмы и пытать можно

также и своих подданных, но здесь есть два варианта: а) либо вы вызовете в них дополнительное раболепие перед своей персоной, б) либо они умрут, и тогда против вас взбунтуются все существа данного вида. А помимо того, Torture Room привлекают любовниц тьмы (Dark Mistress), обожающих мучить других.

Центральное здание — Dungeon Heart (сердце подземелья). Если будет уничтожен Dungeon Heart — вы проиграли.

Ваши юниты — это вырастающие из мелких зеленых ящериц ходячие на задних лапах динозавры; жирные рогатые демоны с кистенями в руках; селящиеся на обустроенных вами кладбищах вампиры... Бывает, что существа чем-то недовольны — для их умиротворения строятся храмы (источниками подобных бедствий нередко становятся драконы, которые сильны, но чреватые на разные пакости). Опаснее всего, когда у вас заканчиваются деньги. Потому как всем своим слугам вы платите зарплату.

Possess Creature

Закливание Possess Creature дается вам с самого начала, оно не требует денежных затрат и присутствует всегда. С его помощью вы можете вселяться в шкуру любого из своих подопечных (вплоть до цыпленка), получая полное управление им в перспективе от первого лица. И дальше для вас начинается чистейшей воды 3D action. При этом можно не заботиться о текущем развитии своего подземелья — Dungeon Keeper чем-то напоминает The Settlers, так как юниты вполне способны обходиться и без вашего участия, занимаясь своими делами; но, конечно, надолго оставлять их без присмотра не стоит — наверняка что-нибудь пойдет не как надо.

Вселившись в какое-либо существо, вы способны выполнять все те функции, на которые способно и оно. Например, срывать землю, если вы имп, или убежать от голодного импа, если вы цыпленок. И, конечно же, драться. Полезный смысл Possess Creature состоит в том, что человек способен провести бой гораздо лучше, чем управляемый компьютером юнит, и часто это оказывается единственным способом справиться с особо разбушевавшимся героем.

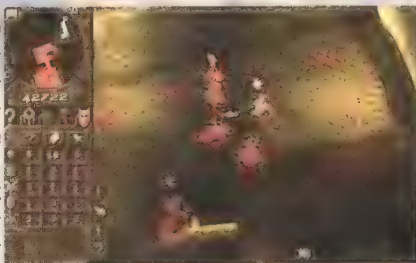
Важно также отметить, что вы действительно видите мир так, как видит его данное существо. У мухи фасеточные органы зрения, и то, что видит она, есть сетка из полупрозрачных шестиугольников, наложенных на общий вид подземелья. Жук же воспринимает все в искаженной перспективе.

Почему RPG?

Не забыты и классические элементы RPG. Монстры становятся сильнее по мере накопления ими опыта. Более того, их мастерство можно повышать, отправляя на тренировки. При этом происходит не только качественный рост, но и количественный (например, ящеры обучаются ядовитым плевкам, поражающим врага на расстоянии).

Движок

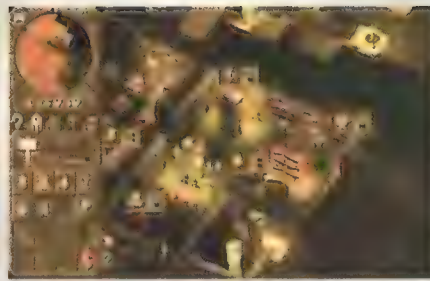
Bullfrog давно уже разрабатывает собственный движок, позволяющий быстро и по возможности детально воссоздавать движущиеся трехмерные объекты. Основы этого движка были заложены еще в Populous, и с тех пор он постоянно развивается. Собственно, по утверждению Глена Корпеса (ведущего программиста), эволюционирует не сам движок, а лежащие в его основе идеи и концепции; само же программное обеспечение всякий раз пере-



■ Можно наблюдать за сражением со стороны...



■ ... а можно и самому принять в нем участие, вселившись в любого монстра



Возможность плавного масштабирования: чем выше точка обзора, тем четче, но мельче графика

писывается заново.

Движок Dungeon Keeper — это улучшенный вариант из Magic Carpet, сохранивший все его достоинства, включая плавное приближение удаленных объектов. Находясь в шкуре монстра, вы получаете полную свободу действий и можете взглянуть куда угодно: хоть в потолок, хоть себе под ноги (...хм, или лапы — смотря в кого воплотитесь). Та же свобода остается в изометрической проекции, которая применяется при общем стратегическом развитии подземелья. Вид подземелья можно как угодно вращать или масштабировать, причем и то и другое происходит плавно и непрерывно. Особенно же впечатляет в Dungeon Keeper игра света-тени. Подземелье освещается только вставленными в стену факелами, а потому свет распределяется везде неравномерно — как и должно быть. Но это только полдела. А что вы скажете насчет того, что тень от перемещающегося монстра меняет свои очертания? Добавьте сюда световую игру пролетающих огненных шаров (когда применяется соответствующая магия) — согласитесь, такого вы еще никогда не видели. Что-то такое же великое обещают в Prey; половина компаний-разработчиков громко бахвалится успешным освоением real-time lightning; Dungeon Keeper всех их оставляет далеко позади. Здесь уже есть, и здесь уже круче.

И как совершеннейшая фантастика звучит следующее (особенно если учесть, что карту можно вращать и плавно масштабировать): разработчики не забыли о достаточно обширном парке четверок, и Dungeon Keeper пойдет даже на DX2-66. Единственная сложность — обрежется часть эффектов, плюс играть придется в близком приближении карты.

Отдельного упоминания заслуживает и звук. Что обычно раздражает? Монотонное повторение одного и того же звукового ряда. Возьмем, к примеру, шаги. Зацикливание "тип-топ" выведет из себя кого угодно. Не поможет и "тип-топ-топ-тип-топ" — ухо быстро распознает период. А вот если взять четыре разных образца таких "тип-топов" и проигрывать их случайным образом — тогда это будет естественным фоном игры, создающим должную атмосферу. Такой подход и реализован в Dungeon Keeper. Более того, применен трехмерный звук, суть которого сводится к следующему: чем дальше объект, тем тише производимый им звук, плюс звук панорамируется по направлению его движения. Словом, все нацелено на то, чтобы звуковое сопровождение органично вписалось в видеоряд и

максимально полно создавало иллюзию реальности. Даже музыка меняется в зависимости от происходящего на экране.

Multiplayer

В Dungeon Keeper есть три варианта многопользовательской игры. И дело здесь не в количестве, а в качестве. Каждый вариант столь радикально отличается от другого, что создается впечатление, что вы вовлечены в совсем другую игру. Судите сами:

Keeper vs Keeper. Стандартная ситуация в духе Command & Conquer, когда между собой воюет несколько Властелинов Подземелий. Все играют в 3D real-time стратегию; на вселение в монстров не остается времени: человек действует менее предсказуемо, чем компьютер, и оставлять юнитов на произвол судьбы даже рискованно.

Hero vs Keeper. Один из игроков становится Героем и, полагаясь только на собственное оружие и сноровку (а экипирован он куда лучше обычных монстров и обладает завидной силой и здоровьем), вторгается в чужое подземелье. Ему совсем не требуется перебить всех монстров; цель его — добраться до Dungeon Heart и разрушить его. Так что один играет в DOOM-клон (в условиях постоянно меняющегося подземелья и изощренного на ловушки человеческого ума), а другой — в нестандартную стратегию, цель которой — забить супер-юнит противника (то есть игрока-героя).

Deathmatch. Вот уж где повеселятся вволю любители DOOM-подобных игр! Для начала можно вселиться в любого монстра со всеми его недостатками/достоинствами и способностями. Не понравится — переселитесь в другого. Более того, смерть управляемой вами бесити вовсе не означает конец игры для вас, ибо после него неприятного события вы можете завладеть любой из оставшихся тварей и продолжить кровавую пирушку.

В целом по миссиям, прохождение для одного игрока состоит из 25 миссий (то бишь подземелий), плюс есть секретные. И еще целая пачка прилагается для multiplayer режимов.

* * *

Нереально рассказать об игре такого масштаба, как Dungeon Keeper, в рамках

одной статьи. Возможно лишь обрисовать самые общие моменты, не претендуя ни на что большее, кроме как на характеристику игры в целом.

В принципе, Dungeon Keeper не выходит за границы обычной real-time стратегии. Одноресурсовая система (здесь золото, а в C&C, например, тибериум) позволяет вам строить некое подобие базы, по мере развития которой вы получаете новых монстров, возможность постройки новых сооружений, новые заклинания и т.д. Задача — отбиться от рыцарей и разгромить других Властелинов Подземелий, что по своей сути тоже не слишком-то ново. Что касается внесения ролевых элементов, так сейчас это ставится обычным делом, а соединение стратегии и 3D action будет и в Uprising, Conquest Earth, Golgotha...

Однако, как уже говорилось, создатели игры смогли склеить все перечисленные компоненты таким образом, что возникло нечто совершенно новое. Dungeon Keeper в чем-то подобен Imperium Galactica, постольку поскольку объединяет в себе ряд ранее фигурировавших в других играх идей и подносит их под новым соусом и со свежей приправой. И то, как это реализовано, выдвигает Dungeon Keeper на высочайший уровень. Это не хит всех времен и народов, так как в игровом процессе присутствует некоторая однообразность. Но это близко к тому.

Это очень близко.

Игорь Савенков
Иван Самойлов



Оберегайте Dungeon Heart "как зеница оку" — с потерей Сердца Подземелья вы автоматически зачисляетесь в проигравшие

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	9.0
Время освоения: от 2 до 4 часов	
Знание английского: не требуется	

CARMAGEDDON

Армагеддон жестокости

Жанр: Автосимулятор + action

Системные требования: Pentium 75, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95



■ АвтоАрмагеддон - это битва машин, где гибель других означает ваши деньги



■ Изящный, однако, полет получается! Вероятно, сподобюсь заработать Cunning Stunt Bonus!



■ Подводное плавание - это круто, но дорого стоит оплачивать свое возвращение на трассу. Возможно, поединок с ржавым корпусом этой инвалидной коляски возместит мне часть грядущего денежного ущерба?

Carmageddon трудно расценивать как игру. Это не игра, это явление. Собственная идеология, строящаяся на отсутствии сюжета как такового и на максимизированной жестокости. Своеобразный юмор, способный привести наиболее впечатлительных игроков к переоценке моральных ценностей в пользу отказа от таковых. Не автосимулятор. Не 3D action. Среднее арифметическое от Destruction Derby и Quarantine. Беспредел на колесах? Да, наверное.

Арена действий - оживленные улицы, жилые кварталы города, заснеженные холмистые массивы... Промчаться по стене фабрики, скрежеща колесами по окнам. Провалиться в колодец и дрейфовать под водой по подземной реке - пока не надоест. По улицам мечутся сотни пешеходов (суммарно эдак с полтысячи), которые, похоже, рождены для того, чтобы быть раздавленными. Отрубленные бампером ноги, перелетающие через крышу автомобиля; кровавая лужа, еще совсем недавно числившая себя человеком...

На старт выходят либо обезумевшие охотники за призами, либо те, кому абсолютно нечего терять. Безумные конструкции автомобилей могут поспорить лишь с безумием водителей. В гонках нет никаких правил, ибо их цель - уничтожение & выживание, а награда - денежные средства для участия в дальнейших заездах. Но и во время заезда вы получаете деньги за проявленное изуверство - за причиненный автотехнике противника урон (желательно с летальным исходом), за раздавленных пешеходов; на вырученную "валюту" вы осуществляете мгновенный ремонт своей машины двукратным нажатием одной клавиши.

Чтобы победить, надо либо передать всех пешеходов, либо сокрушить все машины противника. Или проехать через все checkpoint'ы, - но такая победа в Carmageddon не поощряется и награду за нее никакую не дают.

Вы не ограничены в просторе для движения. Трассой может быть не только специально отгороженная часть дороги, но и газон перед зданием с надписями SCI (издатель игры), футбольное поле с игроками на нем или пастбище коров с коровами на нем. Словом, любая поверхность, на которую вскарабкается ваш авто, и станет гоночным треком. Да и, собственно, эти треки существуют лишь официально - у вас нет позиции в заезде, и прохождение трассы как таковое не играет ни малейшей роли.

Memento Mori, переходя улицу!

Трудно сказать как, но разработчики из Stainless Software сделали невозможное. Несмотря на крайнюю жестокость, играть в Carmageddon весело, легко и приятно. Начиная игру, сделайте правильный выбор водителя. В игре доступны лишь два автоманьяка: Max Damage и Die Anna. Все их отличия на начальных этапах заключаются в автотехнике (а также в половой принадлежности...). Машина Die Anna легкая и подвижная, у Max Damage - тяжеловесная, но хорошо бронированная. Впрочем, в дальнейшем вы сможете выбирать средства передвижения из числа ранее уничтоженных на "трассе".

Как вы думаете, сколько вам дадут за



■ За смерть престарелой бабули, когда я припечатываю ее к стенке, презентуют 150 кредитов. Вопрос: дадут ли что-нибудь за коляску, которую она толкает перед собой?



■ Вот ведь красotka! Эй, длинноногая, как насчет небольшого сеанса общения с бампером моего авто?

переезд старушки? Лет десять? Ан нет – в среднем получите 150 кредитов. За каждого раздавленного пешехода вам полагается бонус. Бонус увеличивается, если вы переехали нескольких пешеходов одновременно (а они кричат, пугаются, бегут и суеются) – Combo Bonus. За расплющивание пешехода – Pile Driver Bonus, за эффектный переворот вашего автомобиля – Cunnning Stunt Bonus. И, наконец, за исключительно красивое столкновение с соперником – бонус за артистизм (!).

Отличительной чертой игры является отсутствие огнестрельного бортового оружия. Машины оснащены особой броней, пиками и шипами. Это делает поединки и столкновения Carmageddon гораздо азартнее и привлекательнее скучноватой стрельбы ракетами в Interstate'76.

Говоря об управлении, нельзя не отметить степень его реалистичности (крайне условной, конечно, но и тем не



■ Судя по выражению лица Die Appa, сейчас у нее пик экстатического восторга, граничащего с эпилепсическим припадком

менее). Она следует из прекрасной имитации поведения автомобиля на трассе. Заносы, перевороты, инерционное движение после столкновения. А падения и перевороты на неровной дороге! А какой замечательный, пахнущий резиной и кровью пешехода след оставляет резко тормознувшее авто! Повреждения и поломки по-разному отражаются на управляемости вашего автомобиля. Для улучшения ориентации возможно переключение режима "вид сверху-сзади" на вид из кабины. Так что кому не нравится давить шмыгающих под колеса пешеходов, Carmageddon довольно неплох как автосимулятор.

А что под капотом?

Графика и движок Carmageddon слегка опережают свое время. Полигонное описание всех объектов и хорошо прорисованные текстуры обернулись завыванием системных требований. В частности, SVGA становится возможным при минимум 16 Mb RAM и процессоре не ниже Pentium 166. Предусмотрена масса различных текстур, эффектов света и тени, которые могут быть отключены, но кому хочется что-либо отключать!

Впрочем, гонки в городской среде с ее отсутствием пустырей не явились преградой для разработчиков и дизайнеров. Все текстурированные пейзажи, постройки и объекты неплохо отрисованы даже в VGA.

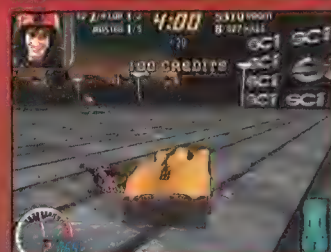
Озвучка? Скрежет металла, хлопающие разрываемых пешеходов, визг тормозов, ругань Макса и его извинения "пострадавшим" ходокам. Аудиотреки Fear Factory (по стилю – экстремальная металлическая команда) создают особое настроение, отнюдь не миролюбивое.

Пешеходам всего мира посвящается...

Собственно, говорить тут особо и не о чем. Carmageddon ждали все. Все слышаны о нем выше всяких пределов. Единственное, чего не мог знать никто, – насколько крутой будет игра. Рекламные лозунги можно выкрикивать любые и в любом количестве, на играбельность они, как известно, не влияют...

Что ж. Лозунги лозунгами; наше мнение о Carmageddon запечатлено в предоставленных ниже рейтинговых оценках. И добавить к этому нечего.

Александр Ланда
Иван Самойлов
Геймер



Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	9.2
Время освоения: от 0 до 0,5 часов	
Знание английского: не требуется	

И снова бой! Покой нам только снится
А.Блок

War Gods

Жанр: 3D файтинг
Системные требования: Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM
Windows 95

То, что серия Mortal Kombat является культовой — факт практически бесспорный. Но четвертой части (MK Trilogy — не в счет) пока что не последовало, хотя она и заявлена к выпуску через неопределенный период времени. Трудно предсказать, какой у нее может быть успех, — в первых трех частях из идеи было выжато буквально все, ажиотаж утихал, и внимание игроков постепенно переключалось на более свежие файтинги, в первую очередь на трехмерные.

Собственно, тогда-то и появился War Gods. Быстро сориентировавшись в новой расстановке сил, Midway взяли за создание качественно нового воплощения МК. Впервые появившись на игровых автоматах, затем на приставках, и только сейчас с огромным опозданием добравшись до PC, War Gods представляет собой типичный трехмерный файтинг. Однако же не на сто процентов типичный: здесь воплощены почти все идеи МК (особенно третьей части). И любое сравнение War Gods с FX Fighter, Virtua Fighter, Battle Arena Toshinden или Time Warriors лишено всякого смысла — это трехмерный Mortal Kombat, которому подражать пытались многие, но повторить который еще не удалось никому.

War Gods содержит огромное количество секретов и любопытных приколов. Например, реализованы Fatality, для проведения которых отныне используется всего лишь пара-тройка клавиш; бойцы могут использовать combo и супер-приемы; почти у каждого персонажа есть парализующий противника прием; подзвляющее большинство умеет телепортироваться. Основные новшества — появление на аренах различных помех, к примеру, гигантских челюстей, которые кусают бойца (преимущественно вашего) и удерживают его некоторое время, подставляя под удары противника.

Возможно, графика War Gods и не дотягивает до Time Warriors, но зато обладает двумя несомненными преимуществами. Во-первых, игра достаточно шустро работает даже на младших моделях Pentium. Во-вторых, интересен принцип оцифровки бойцов. Все модели, используемые в War Gods, выполнены стандартно, а вот текстуры на них наложены реальные, т.е. оцифровки с реальных людей. Конечно, фотографического качества, как это было в плоском МК, не получается, но в целом бойцы выглядят очень и очень недурственно.

Трехмерность War Gods является несколько условной, так как игроки всегда автоматически поворачиваются лицом друг к другу. Это значит, что, по сути, бой происходит в одной плоскости. Минус ли это? Технически — минус, в отношении играбельности — плюс. В чистом 3D крайне трудно провести прием — вроде бы нацеливаешься на противника и... проводишь ма-вашу-гири где-нибудь в полутора метрах от изумленного оппонента.

Как итог, Mortal Kombat приобрел наконец, следуя за модой и прогрессом, третье измерение. Вряд ли War Gods ждет культовый статус его двухмерного предшественника. Не то время. Но, впрочем, не будем зацикливаться, игра-то получилась потрясающая!

Юрий Поморцев



Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

7.0

Время освоения: от 0.5 до года
Знание английского: не требуется

Суперприемы, Combo и Fatality

Мы не стали давать перевод суперприемов, комбо и "приканчиваний", потому как это бессмысленно, да и не все можно нормально перевести. Не стали мы и рассказывать, как какой fatality выглядит в действии, так как это, во-первых, трата места, во-вторых, опять же бессмысленно: вам будет проще самим все применить и посмотреть. Думаем, что и с терминами типа Deep Jump Kick вы без труда разберетесь.

Все удары нами проверены (разве что где-то ошиблись при перепечатке — тогда отпишите в редакцию, в следующем номере дадим исправления).

ANAU KIN

Суперприемы

Clothesline: F, F, HK+LK
Sunburst: B, F, LP
Teleport Gate: D, U, LK (можно в воздухе)
Sword Swipe: D, B, HP (F+HP для дополнительного удара)
Dagger Stab: D, F, LP
Blow Dart: B, F, HP
2 Blow Darts: B, B, F, HP
3 Blow Darts: B, B, B, F, HP
Защита от Combo: F, B, F, B+HK+LK

Complete Combo

10 Hits — 30%: B, F, HK, LK, HK, LP, LP, HP, HP, HP, HK

Другие Combos

10 Hits — 39%: Jump Kick, Complete Combo
10 Hits — 39%: HK, Complete Combo
4 Hits — 18%: Deep Jump Kick, Spark, HK, Clothesline
4 Hits — 21%: (в углу) Jump Kick, HP, HP, Clothesline

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HK (вблизи)
Fatality: [3D] U, D, U, HK (вблизи)

ANUBIS

Суперприемы

Staff Chop: DF, HK
Staff Sweep: D, B, LK
Double Staff Chop: F, F во время Staff Sweep
Telestaff: B, F, LK
Pyramid Trap: DB, LP (можно в воздухе)
Staff Bolt: DF, HP
Horn Charge: F, D, B, HK+LK
Защита от Combo: 3D, B, U, F+HK

Complete Combo

10 Hits — 32%: B, F, HP, HK, HP, LP, BL, F, F, B, F, HK+LK

Другие Combos

4 Hits — 32%: (против противника в прыжке) Jumping Kick, Trap in Air, HP,

Telestaff

4 Hits — 23%: (против противника в прыжке) HP, Trap, HP, Staff Sweep, Double Staff Chop
3 Hits — 31%: Trap, Telestaff, Horn Charge
3 Hits — 16%: (против противника в прыжке) HP, HP, Telestaff
3 Hits — 15%: (против противника в прыжке) Trap, HP, Telestaff, Horn Charge
3 Hits — 12%: Trap, Staff Sweep, Double Staff Chop
2 Hits: (против противника в прыжке) Jumping Punch, Horn Charge
2 Hits: Deep Jump Kick, Horn Charge
Fatals
3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: F, D, B, HP+LK (Sweep)

CV-5

Суперприемы

The Blender: D, B, HP
Ground Laser: B, D, F, LP (в воздухе)
Overhead Laser: [3D] B, D, F, HP
Teleport: D, B, LK
Gain Orbital: B, B, LP (не больше 4-х)
Fire Orbital: HP+LP
Защита от Combo: 3D, D, U+HP+LK
Complete Combo
13 Hits — 39%: B, F, HK, F, D, B, HP, HP, LP, LP

Другие Combos

2 Hits Chained 50%: Deep Jump Kick, The Blender

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HK (вблизи)
Fatality: B, B, HP (полукольцо)

KABUKI JO

Суперприемы

Short Dragon Breath: B, F, LP
Medium Dragon Breath: B, B, F, LP
Long Dragon Breath: B, B, B, F, LP
Fire Trap: B, D, F, LK
Dragon Staff: F, D, B, HP, LP, LK (3 Hits — 18%)
Dragon Star: D, F, HP
Clockwise Star Spread: [3D], D, F, HP
Counter-Clockwise Star Spread: [3D], D, F, LP
Star Spread #3: [3D], D, F, HP+LP
Sword Flurry: F, F, HP+LP (F+HP+LP для продолжения атаки)
Защита от Combo: 3D, U, D, U+LK

Complete Combo

10 Hits — 36%: B, F, HP, HK, LP, LP, HK+LK, D, F, HK+LK

Другие Combos

11 Hits — 44%: HK, Complete Combo
12 Hits — 44%: Deep Jump Kick, Fire

Trap, Complete Combo

4 Hits — 24%: (против противника в прыжке) HK, 3 Hit Dragon Staff Combo
Fatals
3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: B, D, F, HK+LK (Sweep)

MAXIMUS

Суперприемы

The Hammer: DF, LP
Shockwave: [3D] U, D, LP
Hammer Throw: DB, HP
Noogie (up to 3 hits): F, F, HP, tap HP (вблизи)
Net: B, F, HP+LP
HeadButt: B, F, LP (вблизи)
Reversal Throw: B, HP (вблизи, во время атаки противника)
Защита от Combo: F, F+HP+LP

Complete Combo

10 Hits — 39%: B, F, HP, LP, F, F, LK, LP, HP, HP, LP, B, D, F, LP

Другие Combos

10 Hits — 45%: Deep Jump Kick, Net, Complete Combo
5 Hits — 54%: (в углу) Deep Jump Kick, Net, Deep Jump Kick, HK, Hammer

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: [3D] F, F, HP+LP (вблизи)

PAGAN

Суперприемы

Skeleton Trap: B, D, F, LP
Smoke Teleport: D, D, LK
Electric Shock: D, B, HP
Heli Kick: D, F, HK+LK (HK+LK для постоянного вращения, а также B и F для перемещения из стороны в сторону)
Leg Throw: F, F, HK
Защита от Combo: B, B, B, F+HK+LK

Complete Combo

10 Hit — 31%: B, F, HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP

Другие Combos

10 Hit — 39%: HK, Complete Combo
10 Hit — 36%: Deep Jump kick, Skeleton Trap, Complete Combo
5 Hits: Deep Jump Kick, Skeleton Trap, Deep Jump Kick, HK, Leg Throw
4 Hits: Skeleton Trap, HP, HP, HK, Leg Throw (только против компьютера)
3 Hits: Skeleton Trap, HP, HP, Leg Throw (только против компьютера)
3 Hits: Skeleton Trap, HP, HK, Leg Throw (только против компьютера)
3 Hits: (против противника в прыжке) HK, HP, Leg Throw
2 Hits: Deep Jump kick, Flying Leg Throw
Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: B, F, LP (полукольцо)

ТАК

Суперприемы

Rock Crush: D, B, HP
Boulder: D, F, LP
Earthquake Stomp: [3D], B, D, F, LK
Overhead Throw: F, B, LP (вблизи)
Overhead Backbreaker: U, U, D (вблизи, во время выполнения Overhead Throw)
Suplex: F, B, LP (вблизи)
Защита от Combo: 3D, B, F+HP

Complete Combo

10 Hits — 33%: B, F, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK

Другие Combos

11 Hits — 39%: HK, Complete Combo
11 Hits — 42%: Earthquake, HK, Complete Combo
12 Hit — 39%: Earthquake Stomp, Boulder, Complete Combo, Jump Kick (в углу — апперкот, прибавляет 10-15%)

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: B, D, F, LP+HK (вблизи)

VALLAH

Суперприемы

Gator Skull Trap: F, D, B, HP
Shield Slice: DB, LP
Axe Throw: D, F, LP
Double 3D Axe: [3D] D, F, LP
Axe Chop: B, B, HP
Sword Slicer: B, F, HP
Shield Dash: B, F, HK+LK
Double Sword Slice: [LP] F, B, HP
Защита от Combo: 3D, D, B+LK

Complete Combo

Примечание: после того, как противник сбит с ног — нанесите Axe Chop.
10 Hit — 34%: B, F, HP, LK, LK, HP, LP, LP, HP, B, D, F, F, D, B

Другие Combos

12 Hits — 45%: (против противника в прыжке) HK, HP, Gator Trap, Complete Combo
11 Hits — 39%: (против противника в прыжке) HK, Gator Trap, Complete Combo
11 Hits 42%: HK, Complete Combo
4 Hits — 29%: Deep Jump Kick, Gator Trap, Deep Jump Kick, Shield Dash
4 Hits Juggle — 18%: Jump Kick, HP, HP, Shield Dash

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: F, F, LK (вблизи)

VOODOO

Суперприемы

High Skullwing: DB, HP
Low Skullwing: DB, LP
Snake Trap: B, B, LP
Funnel Teleport: B, F, LK
Spinning Claw: D, F, HP+LP (проводите

HP+LP для продолжения)
Bone Rain: [3D], B, D, F, HP
Grab and Slap: F, B, LP (вблизи, проводите LP для продолжения)
Защита от Combo: F, D, B +HP+LP

Complete Combo

12 Hits — 38%: B, F, HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, HK, HP

Другие Combos

14 Hits — 42%: (против противника в прыжке) HK, HP, Snake Trap, Complete Combo
14 Hits — 48%: Deep Jump Kick, HP, Arm Grab, Complete Combo
14 Hits — 49%: Deep Jump Kick, HK, Arm Grab, Complete Combo
14 Hits — 50%: Jump kick, Snake Grab, HK, Complete Combo
13 Hits — 46%: (против противника в прыжке) HK, Snake Trap, Complete Combo
13 Hits — 46%: Deep Jump Kick, Arm Grab, Complete Combo
4 Hits — 38%: Deep Jump Kick, Snake Grab, F+HK, B+LP

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: B, F, LP (полукольцо)

WARHEAD

Суперприемы

Straight Missiles: D, B, LP
3D Seeking Missiles: [3D] D, B, LP
Shock Wave: [3D] B, D, F, HP
Cannonball: B, F, HK+LK
Skull Crusher: F, B, HP (вблизи)
Защита от Combo: 3D, B, B, F, HP

Complete Combo

10 Hits — 36%: B, F, HP, HP, LP, LP, LK,

LK, HK, HK, LP

Другие Combos

11 Hits — 44%: Shock Wave, Complete Combo
11 Hits — 44%: HK, Complete Combo
11 Hits — 49%: DEEP Jump kick, Shock Wave, HK, Complete Combo
4 Hits Juggle — 18%: Shock Wave, HP, HP, (пауза 1 сек) Cannonball
3 Hits Juggle — 16%: Shock Wave, HK, Cannonball

Fatals

3D SlowMo Auto Combo: [3D], B, F, HP (вблизи)
Fatality: F, D, B, HK (полукольцо)

GROX

Суперприемы

Belly Splash: B, F, HK+LK
Ragdoll Throw: F, B, LP (вблизи)
Hammer Fist: F, F, HP
Shockwave Stomp: B, U, F, LK
Forearm Attack: B, F, HP
Belly Bump: B, F, HP+LP
MiniStomp: F+HP (вблизи)

EXOR

Суперприемы

Force Field: F, F, HP
Containment Orb: F, D, B, HP
Grounded Laser: B, D, F, LP
Ariel Laser: F, F, HK
Ariel MultiLaser #1: B, B, HP+LP
Ariel MultiLaser #2: B, F, HP+LP
Teleport: F, F, LK
Teleport Ariel Laser: F, D, B, HK
Telekinetic Slam: F+LP
Turn-Around Backfist: B, B, LP

CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS

Для ввода читов пройдите цепочку меню: Game, Properties, Advanced. Появится стандартное окошко, в котором вы сможете ввести приведенные ниже коды. При чем вводить их желательно до того, как начнете поединок, в противном случае некоторые из них могут не сработать.

Если приводится два числа, причем второе в скобках, то первое служит для активации кода, а второе — для его отключения

2509 (9052) — свободная игра. Игрок получает неограниченное количество кредитов на экране опций. Первое число — включить код, второе — выключить

1971 (1791) — неуязвимость первого игрока

1515 (5151) — неуязвимость второго игрока

0708 (8070) — первый игрок наносит больший урон

3366 (6633) — второй игрок наносит больший урон

4774 (7447) — быстрое окончание игры после победы над одним компьютерным соперником

1037 (7301) — облегченные fatality, активируются комбинацией удара рукой в голову и ногой по ногам противника

3871 (1783) — первому игроку сыграть за Grox

9021 (1209) — первому игроку сыграть за Exor

9990 (9996) — всегда играть на первом уровне

9991 (9996) — играть на втором уровне

9992 (9996) — играть на третьем уровне

9993 (9996) — играть на четвертом уровне

9994 (9996) — играть на пятом уровне

9995 (9996) — играть на шестом уровне

9997 (9996) — играть на седьмом уровне

5721 (5721) — посмотреть частоту кадров / секунда

После успешного ввода кода слова Cheat Code должны замениться на Cheat Code OK!

CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS

RISK

PROFESSIONAL UNDERGROUND LEAGUE OF PAIN

REVIEW

Футуристический спортивный action
Системные требования: Pentium 90, 8 Мб RAM
Рекомендуется: Pentium 150, 16 Мб RAM
DOS, Win'95

Постигающий игру многое внесет в нее. Однако истинные правила, не подлежащие изменению, прозвучат из уст опытных игроков.

Предание о Зинеру, Коде Синувиде, Талмане Барри Лонгиере "Грядущий завет"

Professional Underground League of Pain (двутое название — Risk), изданную на Psygnosis, можно понимать по-разному. С одной стороны — это футуристический спортивный симулятор будущего, представляющий собою странную помесь американского футбола, небольшого количества баскетбола и непонятно, чего еще. С другой стороны — это крайне динамичный action, в котором спортивный стадион становится местом, где игрок может выплеснуть накопившуюся энергию и сокрушать, бить, ломать...

Вы помните Hyperblade, бои стальными клюшками на ледовой арене, этакую вольную интерпретацию хоккея? Если да — то теперь можете забыть. Существует League of Pain.

Что первично: мяч в корзине или мячом по физиономии?

Победу в матче оспаривают две команды по четыре человека в каждой (еще по двое сидят на скамейке запасных, готовые заменить, в случае необходимости, вышедших из строя игроков). На протяжении всей встречи соперники борются (в прямом смысле этого слова! точнее сказать — дерутся) за ме-



Прорваться к зарядному устройству несложно — куда как проблематичнее водворить шар в "корзину" соперника. И постоять-подумать не удастся — есть опасность получить по физиономии. Эй, трибуна, где бонусы?! Как насчет чего-нибудь, ускоряющего бег? Честность, честность... "Имидж — ничто, скорость — все!"

няющий цвет плазменный мяч, используя при этом всевозможные кровожадные методы руко- и ногоприкладства: удары, подкаты, захваты сзади; можно так съездить плазменным мячом по физиономии противника, что тот (противник, а не мяч) пролетит по воздуху, хорошенько шмякнется о пол и некоторое время будет не в состоянии продолжать игру.

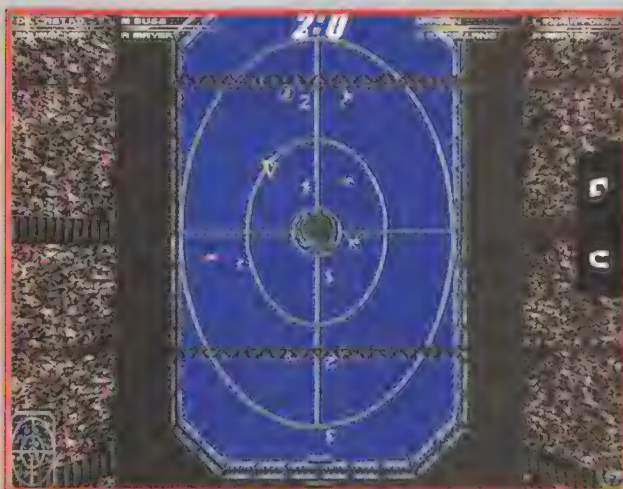
После вбрасывания команда, завладевшая мячом, пытается донести этот ценный предмет до противоположной стороны поля и зарядить его своим "цветом", после чего "перекрашенный" мяч

надо забросить в боковую часть висящего в центре площадки огненного диска. Когда шар цвета одной из команд попадает внутрь диска, ей начисляются (в зависимости от расстояния, с которого был произведен бросок) 1, 2 или 3 положительных очка. Нередки и случаи автогола, причем игроки, управляемые компьютером, ошибаются подчас даже чаще, чем те, которыми управляет человек. Это добавляет League of Pain дополнительный элемент реальности, ощущение того, что играешь не против логически мыслящей машины, управляющей всей командой "спортсменов" разом, а против каждого из этих спортсменов в отдельности, против людей из плоти и крови, подверженных эмоциям и обладающих собственной индивидуальностью.

Режим Friendly — тамбовский волк тебе товарищ!

В League of Pain существуют три режима игры.

- Friendly — товарищеская встреча (слово товарищеская можете взять в кавычки).
- Tournament — состязание. Победитель выходит в следующий круг, проигравший выбывает из борьбы.
- League — чемпионат. Каждая команда должна сыграть со всеми остальными (а их ни много ни мало шестнадцать); победитель определяется по итогам всех встреч.



За матчем можно наблюдать с разных позиций. Даже с высоты птичьего полета

Существует также и режим игры по сети, где вы можете сразиться с игроком-человеком, чей интеллект (иногда бывает) несравненно выше компьютерного.

Для достижения победы в League of Pain необходимо рассчитать тактику действий вашей команды. Можно, как уже упоминалось выше, прорываться вперед, пытаясь сокрушить всех, стоящих на пути. Однако не стоит забывать, что с таким же (если не большим) успехом сокрушить могут и вашего игрока. Можно, огибая противников и лавируя, мчаться вперед, постоянно отдавая и принимая пасы. Или (что представляется

PROFESSIONAL UNDERGROUND LEAGUE OF PAIN



■ Если вам забили гол, а вы и не увидели, как, можно просмотреть повтор интересующего вас момента

наиболее разумным) надо постараться, комбинируя эти два способа, захватить инициативу в свои руки и выиграть матч. Для того, чтобы помочь вам или вашим соперникам в достижении этой благой цели, болельщики швыряют с трибун различные предметы, такие как аптечки, вещества, позволяющие подобрвавшему их больнее бить или быстрее бежать (сапоги-сороходы?).

...И все это зрелище происходит под оглушительный рев трибун и содержательные реплики комментаторов. За матчем можно наблюдать с разных ракурсов. По умолчанию выставлен режим, при котором камера постоянно меняет свое положение (эффектно, но не слишком удобно). Можно даже управлять командой с высоты птичьего полета или смотреть на матч с какой-нибудь телекамеры.

Прощальные фанфары

League of Pain способна увлечь даже тех, кто до сего времени с пренебрежением относился к спортивному жанру. Хотя, говоря откровенно, это вряд ли подпадает под определение спортивной игры.

Правила в League of Pain просты и понятны, а богатство настраиваемых опций позволяет сконфигурировать игру таким образом, чтобы она шла достаточно быстро не только на Pentium 200, но и на машинах посерьезнее. Качественная полигонная графика (игроки отражаются в полированном покрытии площадки), экспрессивные звуковые эффекты, насыщенный динамикой игровой процесс, оригинальная идея, — все это сильно выделяет League of Pain на фоне потока существующей игровой продукции.

Это — необычная игра, которая проходит без особого шума, становясь культом для немногих заметивших ее и незамеченной для большинства. Наш совет: не пропустите League of Pain.

Павел Коротов



■ "Московские мучители" против "Красных ленинградцев"! Только почему звезда шестиконечная?

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

7.4

Время освоения: от 0.2 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется



■ В Moto Racer — восемь видов трасс, характеризующихся различными климатическими условиями и различной структурой дороги

Наблюдая мотогонки в спокойствии домашней обстановки по ТВ, невольно испытываешь уважение к отважным людям, бросающим вызов судьбе. Подверженные всем прихотям Случая, открытые испепеляющей жаре, обжигающему холоду, дерзкому ветру они, будто сросшись с мотоциклом, сражаются. Не за выживание, но за победу. Вот, не вписавшись в поворот, один из них падает, а его мотоцикл, влекомый чудовищной инерцией, завершает существование своего седока в этом мире. Но нас это уже не беспокоит — ведь гонка продолжается. И будет Победитель.

Похоже, что разработчики Delphine Software решили положить конец стороннему наблюдению. Вышедший на BMG Interactive Moto Racer должен дать нам почувствовать запах бензина и паленых покрышек, ощутить упругость ветра и опасность виражей. Новый мотосимулятор, ставший на данный момент одним из ведущих в жанре по уровню графики, призван компенсировать отсутствие мотоцикла при наличии невестребованного адреналина.

Медный всадник

Управление в игре простое и приятное. При достаточной мощности компьютера Moto Racer динамичен и сразу полностью поглощает внимание. После старта события развиваются в одном из двух направлений. Если вы умудритесь ни разу не свалиться, перед вами раскроются все прелести быстротекущих скоростных мотогонок, полных азарта и непредсказуемости. Старайтесь не поддаваться искусам адреналина и избегайте столкновений. В противном случае, как и после неудачного старта, придется жалко и монотонно волочиться позади аутсайдеров основной группы с ничтожными шансами на победу.



■ Существуют два вида: сзади и от первого лица; вид сзади предпочтительнее, потому как удобнее

MOTO RACER

REVIEW

МОТО РАСЕР



Жанр: Аркадный симулятор мотогонок
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM (VGA)
Рекомендуется: Pentium 166, 32 Mb RAM (SVGA)
Windows 95

Однако, даже и оставляя The Need for Speed далеко позади по уровню графики, Moto Racer едва ли претендует на нечто большее, чем на звание "аркадного симулятора мотогонок". Как вам понравится то, что уровни сложности хоть и существуют, но не оказывают на игровой процесс практически никакого воздействия? Или то, что компьютерные противники едут с ровной скоростью, приближающейся к максимуму, не снижая ее на поворотах и не падая? Что же касается вас, то вы летите кубарем, если на большой скорости выедете на газон; вас со страшной силой заносит на поворотах; вы с трудом поспеваете к checkpoint'ам — и нередко перед вами выпадает табличка Game Over, потому что вы не успели пройти такой-то отрезок трассы за такой-то промежуток времени. Реалистичность поведения мотоцикла в Moto Racer находится на нуле. А сложность прохождения трассы за отведенное время — на максимуме. В связи с этим игра автоматически отпугивает всех, кто ездит более-менее, а также и тех, кто терпеть не может жестких рамок checkpoint'ов (впервые они, кстати, появились в Lotus, но там это не было столь жестко, как в Moto Racer).

При отсутствии гоночных талантов весь смысл Moto Racer сводится к одному: жмите клавиши / крутите джойстик. На выбор дается несколько мотоциклов — они отличаются лишь цветом. Разница веса различных моделей при

вхождении в вираж не учитывается. Наверное, все это не столь важно при сетевой игре, где хотя бы нет компьютерных противников, изначально поставленных в лучшие условия. Разве что при сетевой...

Великолепная графика и назойливость пчел

Помните Power F1, изданную на Eidos Interactive? В том случае была похожая история: высокое качество графики (хотя и несравнимое с Moto Racer) при весьма низкой реалистичности и играбельности (вполне сравнимо с Moto Racer). Moto Racer — это, как вы можете видеть на скринах, современная полигональная графика с правильно подобранными текстурами для всех ландшафтов. Текстурирована сама дорога, придорожные холмы и впадины, все без исключения окружающие элементы: скалы, постройки, растительность и т.п. Очень симпатичная цветовая гамма. Добротный движок не позволяет текстурам вылезать друг из-под друга а-ля Tomb Raider. Допускаются разрешения от 320x280 до 640x480.

Что до звукового оформления, то оно оставляет противоречивое впечатление. С CD подкачивается приятная музыка, динамичная и "громкая". А вот звук... Выехав на трассу, я сразу поставил игру на паузу. Похоже было, что в оконных занавесках запуталась шальная пчела или оса, одуревшая от жары. Но шум не повторился, и я убрал паузу... И моему удивлению не было пределов, когда я догадался, что пчелиное жужжание в Moto Racer производит мчащийся мотоцикл!

Подъезжая к финишу

Если вы поклонник игр типа The Need For Speed с ездой на время по бесконечной ленте шоссе — то, возможно, Moto Racer для вас. Если же вы полагаете, что мотогонки, пусть и ар-

кадные, должны содержать элементы реалистичности, а компьютерные гонщики допускать хоть какие-нибудь ошибки, то в Delphine Software с вами не согласны. Хотя, в любом случае, благодаря графическому оформлению и вызываемому азарту игра оставляет в большей степени приятное впечатление, чем отрицательное.



■ Великолепная графика, оставляющая NFS далеко позади, — единственное, что понравится вам в Moto Racer, если вы поклонник реалистичных симуляторов

И еще. Если бы Delphine сделали мотосимулятор кольцевых или экстремальных гонок — было бы гораздо лучше.

Александр Ланда



■ Не пройдя checkpoint за установленный период времени, вы исключаетесь из заезда

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.2
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	

X-COM

apocalypse

Жанр: Стратегия + action

Системные требования:

DOS конфигурация: 486DX4-100, 8 Mb RAM

Windows 3.xx/95: Pentium 100, 16 Mb RAM

Подменяющие разум

X-COM 3 — совместное детище разработчиков из Mythos и издателя Microprose, мощная стратегическая игра, сочетающая проработанную стратегическую линию с тактическими боями в походном режиме или real-time.

...2084 год. Посреди стели расположился самый большой на планете жилой комплекс 21-го века — мегалополис Mega-Primus. Мегалополис идеально приспособлен для проживания гигантского контингента населения, вплоть до того, что оснащён защитой от токсичного воздействия внешней среды. Начиная с 2046 года обычные города отошли в ветхую историю — в тот период комплексы, подобные Mega-Primus, оказались им прекрасной альтернативой. Крепкие семьи, интересная работа, чистая экология — райские кущи, да и только!..

Точнее, такими они должны были стать по замыслу архитекторов. Такими они и были сразу после возведения. До тех пор, пока не началась очередная волна наступления чужих.

Особенно не повезло Mega-Primus, где и будет развиваться львиная доля событий игры. Рост преступлений, деградация городского управления, падение уровня жизни имеют здесь вполне объяснимую причину — именно в Mega-Primus чужие установили несколько пространственных порталов для связи со своим измерением. Через порталы на улицы мегалополиса приходят твари, в существование которых трудно поверить, даже увидев их вживую. Но страшнее всего то, что чужие поселяются в нашем мире не только в своем изначальном облике. Они еще и внедряются в человеческое общество, подменяя мозги избранных индивидуумов мозгами своих собратьев. И помимо того, у них появились союзники среди людей. "Последователь культа Сириуса" — эти слова звучат теперь в еще принадлежащей людям части города



■ Напролом лезть не стоит, особенно в режиме real-time

как самое черное ругательство.

Вы выступаете в роли руководителя хорошо зарекомендовавшей себя в предыдущих частях игры организации X-COM. Ваша задача проста — вычислить "перевертышей" (людей с подмененным разумом и последователей культа), разузнать подробности очередного коварного плана чужих, получить возможность воспользоваться пространственным порталом, отправиться к ним "в гости" и раздолбать их центр так, чтоб мало не показалось.

Для каждой новой игры карта города генерится заново. В течение светового дня по городу снуют бесчисленные такси, воздушные транспорты, полицейские машины. Но вот опускается ночь, город зажигает огни, и движение замирает. Что, между прочим, смотрится очень впечатляюще в режиме SVGA.

...Хотя, конечно, новое графическое решение не есть единственная новинка, примененная создателями игры. Рассмотрим новшества подробнее.

Бой-многопоходовка

X-COM: Apocalypse располагает улучшенным походным движком.

Во-первых, анимация персонажей стала более разнообразной и естественной, они в состоянии теперь не только ходить, но и бегать, ползать, плавно опускаться на колени, а при наличии соответствующего снаряжения — прыгать и карабкаться по стенам или лестницам.

Во-вторых, в игре действует сила тяжести. Например, вы можете сбить выстрелом трубу на потолке, которая обрушится на головы ничего не подозревающих чужих.

В-третьих, интерьеры зданий — стены, полы и потолки обладают достаточно реальными характеристиками. В частности, огонь теперь распространяется, постепенно загораются стены, потолок зданий; если в одном месте возник пожар — вполне возможно, что огонь перекинется на находящиеся рядом предметы обстановки. В связи с этим гранаты и прочие взрывные устройства приобретают новый смысл в тактических расчетах играющего.

В-четвертых, противник существенно поумнел, его действия во время фазы хода стали более разнообразными и непредсказуемыми. Более того, AI стал самообучающимся, — компьютер способен проводить статистический анализ вашей манеры организации боевых действий и вырабатывать контр-

О прошлом, настоящем и будущем

Впервые англичане Julian и Nick Gollor решили делать компьютерные игрушки в 1988 году. Первенцем стала Laser Squad (они сделали ее под маркой Target Games). Вскоре созданную ими фирму переименовали в Mythos. Вслед за не имевшим особого успеха первенцем из-под их пера появилась одна из лучших походных стратегий — X-COM (в Европе она прошла под названием UFO — Enemy Unknown). Игра оказалась настолько играбельной, что многие до сих пор продолжают исследовать возможности отражения нашествия злобных марсианских чужих.

Ободренные явным успехом, Mythos выпускают продолжение игры — X-COM: Terror From The Deep, которая отличается от предыдущей практически только новой сюжетной линией и переносом основной части боевых действий в подводный мир. По своей сути, ее можно было скорее считать Expansion Pack, а не чем-то новым. Зато третья часть сериала безусловно может претендовать на оригинальность.

Что печально — компания Mythos в настоящее время подписала контракт на разработку следующих четырех игр с Virgin Interactive Entertainment. Скорее всего это означает, что на сериале X-COM можно поставить жирную точку. Однако радует, что Mythos собираются и впредь создавать игры в стиле, аналогичном X-COM.



■ Последнее напутствие перед началом миссии — бережного Бог бережет...

меры на основе полученной модели. Конечно, до мышления реального человека ему еще очень далеко, но раз за разом применять одну и ту же лобовую тактику становится проблематично.

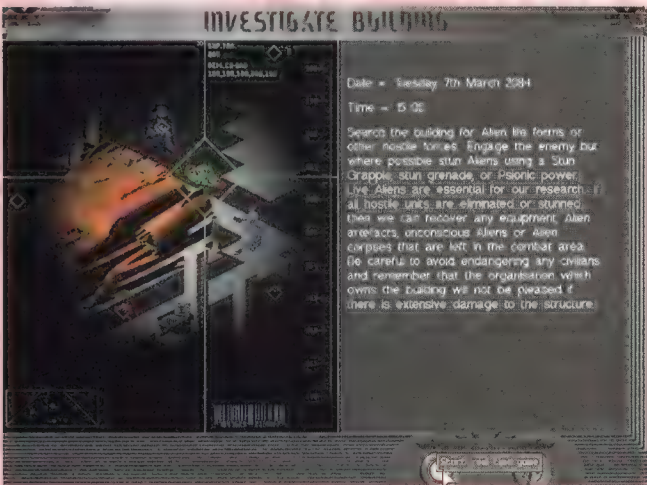
И, наконец, вы получили возможность командовать не каждым агентом в отдельности, а целыми подразделениями — squad'ами.

Тем, кто решит поиграть в X-COM 3, нужно заранее настроиться на то, что весь остаток дня он просидит перед экраном монитора. Уже во второй части — *Terror From The Deep* — на выполнение некоторых заданий элементарно могло уйти часа полтора реального времени. А касаясь третьей части достаточно указать, что максимально допустимая высота строений ныне возросла до 9 этажей. При таком раскладе игра в кошки-мышки с прячущимися по закоулкам чужими может затянуться весьма надолго.

Бой в режиме real-time

Все обвинения, брошенные в адрес X-COM 3 по поводу достаточно неудобного и бессмысленного режима real-time, представляются обоснованными. Должно быть, возможность real-time предназначили специально для недоброжелателей игры, обожающих стратегии в реальном времени и злящихся на походовость первых двух частей. Что ж, господа поклонники real-time, кушать подано! Режим есть, он вполне рабочий и неплохо продуман, хотя и абсолютно неиграбельный. Для особо нуждающихся сгодится, прочим не рекомендуется. X-COM 3 — по-прежнему походовая игра, и теперь в еще большей степени, чем раньше, так как возросло число тактических комбинаций, которые крайне тяжело реализовывать в real-time.

А еще real-time можно определить как "X-COM для ленивых". Ваши люди действуют самостоятельно, вы же осуществ-



■ Инструктаж перед заданием — чужих брать живыми или мертвыми

ляете частичное руководство и в основном наблюдаете за их действиями. Безусловно, у вас есть возможность в любой момент прервать real-time и, как бы поставив игру на паузу, провести реорганизацию сил (подобное будет, например, в *Sid Meier's Gettysburg*; ранее это было частично реализовано в *Lords of the Realm 2*). В режиме "паузы" вы устанавливаете текущие цели, меняете оружие, перепределяете уровень агрессивности, режим движения (бег, ходьба или ползком) и режим стрельбы. Что получается в итоге? Совершенно верно, тот же походовый вариант, но с осуществлением всех действий в режиме real-time. И стоит ли этот огород городить с самого начала, если есть старый добрый походовый режим?

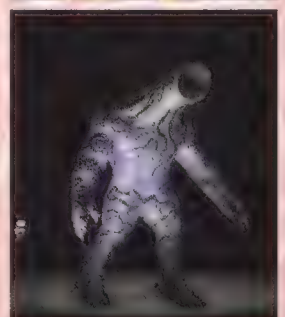
И уже из области интересного: во время пауз получает передышку не только игрок-человек, но и компьютерный AI, в фоновом режиме продолжающий поиск наилучших комбинаций.

Эй, чужие, поиграемся?

Финальная миссия игры теперь растягивается на целую серию заданий, объединенных общей целью. И в отличие от предыдущих двух частей, вам предстоит исследовать чужой мир по ходу дела, а уже результаты проведенных исследований будут позже изучены и осмыслены вашими учеными. Мир-то чужой, для начала нужно выяснить его природу и способ функционирования.

Сами чужие также претерпели разительные изменения. Оставшись столь же противными внутренне, они стали еще более мерзкими внешне. В качестве обычной пехоты выступают большие фиолетовые *Anthropods*; *Brainsuckers* прикрепляются к головам ваших агентов и промывают последним мозги; *Multiworms* плюются кислотой; *Megatrons* больше напоминают огромные органические танки; *Overspawn* способны уничтожить целое здание, просто столкнувшись с ним. И это только цветочки.

Всей этой нечисти противостоят бойцы вашего подразделения, которых вы распределяете по горячим точкам. Зато если агентам работы не нашлось, их теперь можно отправить тренироваться, — повышать физические и психические показатели (примерно как в *Jagged Alliance*). Добираться к ме-





■ Вы можете командовать как каждым агентом в отдельности, так и их группами

сту происшествий squad'ы могут с помощью разнообразной авто и летной техники, на которую можно навесить оружие или установить дополнительные модули, например, контейнер для перевозки чужих.

Стратегам на заметку

Для начала вы выясняете, что чужие научились вселяться в тела землян (встреченный вами сосед по даче на самом деле может оказаться злобным инопланетным резидентом). Эта особенность не только вносит новую линию в проведение тактических боевых действий, но и позволяет вам инициировать рейды с целью исследования наиболее подозрительных организаций города. При этом благородное дело расправы с пришельцами может получить помощь в лице полиции и даже подпольных организаций, естественно, не за бесплатно, но на основе принципа "ты — мне, я — тебе".

Финансирование вашей деятельности теперь не связано с различными странами, как это было раньше, вы получаете средства от городской администрации.

Впечатляет количество действующих в городе сил — свыше 20 наименований разного рода сообществ, компаний, партий, синдикатов.

Изменился подход к проведению научных исследований. Ваши ученые потеряли однородность и разбились на две группы специалистов — биохимики и квантовые физики. И чем сложнее изучаемая технология, тем большего размера лаборатория им понадобится.

Нет теперь и неограниченных поставок "по почте", ваши возможности по закупке оружия и техники ограничены опре-



■ Ночной мегалополис в SVGA графике — весьма симпатичное зрелище

деленными запасами на складах тех же мегакорпораций. И если будете себя "плохо вести" — вам ничего со складов не продадут. Придется быть дипломатами. Даже отстраивать собственную базу по своему усмотрению вам теперь особо-то и не дадут — нечего портить городские пейзажи.



■ В начале игры не помешает проверить снаряжение ваших подопечных

Подведение итогов

После появления демо-версии, состоявшегося весной этого года, X-COM подвергся жесточайшей критике, и сейчас многие уже не ждут третьей части сериала так, как ждали до того. А зря.

Забудьте про real-time, как если бы его не существовало. Это не противовес походовости, это просто отдельный блок игры, повышающий игровой интерес, но не определяющий его. Поменьше обращайтесь внимания на не столь уж современную графику: да, ничего гениального, но тем не менее вполне добротно и вполне подходит под общий стиль игры. Существует также и еще целый ряд мелких недоработок типа неудобного скроллинга; когда их обнаруживаешь, то закрадывается подозрение, что на бета-тестирование игры было выделено слишком мало времени и средств...

Но все эти недостатки не обладают решающим значением. Определяющими факторами в X-COM 3 стало то, что заметно расширилась тактическая часть, появился гигантский простор для планирования, возникла масса новых черт, — незначительные на первый взгляд, они открывают немереные просторы для выработки собственных методов прохождения игры, для пробы нестандартных путей.

Вторая часть X-COM была перепевом первой. В третьей части Mythos смогли учесть весь опыт близких по жанру шедевров жанра (Jagged Alliance, Syndicate Wars) и, взяв все лучшее, что было в первой/второй частях, воплотить это в безусловно потрясающей стратегической игре. Как говорят в загнивающих странах капитализма, это "must-buy".

Игорь
Бойко

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.8
Время освоения: от 1.5 до 3 часов	
Знание английского: желательно	



Жанр: Походная fantasy стратегия

Системные требования: 486DX2-66, 16 Mb RAM

Рекомендуется: 486DX-100, 16 Mb RAM

DOS, Windows 95

Необходима полная версия Heroes of Might and Magic II

Не всегда профессиональные команды разработчиков широко известны играющему сообществу. Фирма Cyberlore Studios заявила о себе прекрасным RPG, выполненным для компанииSSI, - The Dark Queen of Krynn. Затем последовала еще одна игра, основанная на среде AD&D, - Al-Qadim: The Genie's Curse, также для SSI. На появление Windows 95 команда ответила одной из первых игр, разработанных специально для новой операционной системы, - Entomorph: Plague of the Darkfall. А наиболее известная и продаваемая их разработка на сегодняшний день - Warcraft II: Beyond the Dark Portal.

Оценивая столь впечатляющий багаж, можно уже не удивляться тому уровню, на котором выполнено продолжение хита от New World Computing - Heroes of Might and Magic II, получившее название Price of Loyalty. Вас ждут новые герои, строения, возможности, типы миссий (с ограничением по времени, с невозможностью построить замки, с дефицитом ресурсов и пр.). Вам предлагается:

- две продолжительные кампании по 8 сценариев
- две мини-кампании по 4 сценария
- двадцать отдельных сценариев
- свыше 15 новых артефактов
- свыше 20 новых посещаемых строений на карте
- новый модификатор умения Necromancy (сооружение в замке)

Новое сооружение

Evil Shrine - усыпальница дьявола, новая постройка в замках Necromancer. Стоимость: 4000 монет + 10 дерева + 10 ртуты. Увеличивает количество воскрешаемых после схватки скелетов на 10 процентов. Если усыпальниц несколько - их воздействие суммируется. Максимально допустимый эффект - 60%.



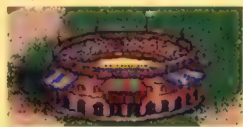
Новые достопримечательности

Alchemist's Tower - башня алхимика. Все проклятые предметы героя уничтожаются, если хватает денег на оплату услуги.

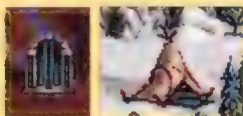


Arena - арена. Ее посещение позволяет герою увеличить на еди-

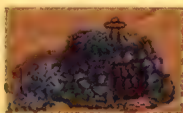
ницу один из показателей: Spell Power, Attack или Defense. Услуга предоставляется один раз для каждого героя.



Barriers и Tents - барьеры и палатки. Разноцветные барьеры преграждают путь к определенным участкам карты. Для прохождения каждого из них требуется уникальный пароль, который создается заново для каждой новой игры. Пароли можно узнать у путешественников, палатки которых разбросаны по карте.



Barrow Mounds - могильные холмы. Здесь можно рекрутировать Ghosts.



- одиннадцать новых портретов героев
- двадцать шесть анимационных роликов
- multiplayer на шесть игроков по сети, модему, Интернет, нуль-модему или за одним компьютером
- новый музыкальный трек

Забудем на секунду обо всех перечисленных нововведениях. Насколько хорош Price of Loyalty как таковой? Как нам кажется, Cyberlore вновь, вторично после Beyond the Dark Portal, достигли своего максимума, умудрившись сделать нечто потрясающее, не меняя механику игры и лишь внеся ряд поверхностных изменений. Вроде бы ничего особенного - но сложность игры возросла в полтора раза, карты стали гораздо интереснее, чем в Heroes 2, а указываемые в начале сценария задания теперь отличаются куда как большим разнообразием. Если оценивать по рейтинговой шкале "Навигатора", то Игровой интерес Price of Loyalty равен 10, а Мнение автора (то бишь в данном случае мнение редакции) - также 10. Прочие критерии, как вы понимаете, здесь неприменимы - ведь качественно ничего не изменилось, это все тот же Heroes 2. Но совершенно потрясающий Heroes 2. Если вы фанат игры и еще не купили Price of Loyalty - рекомендуем на все 100 процентов.

Мы не будем распространяться о правилах и управляющих клавишах, здесь все осталось без изменений. Остановимся на тех моментах, которые являются новыми.

Кампании

The Price of Loyalty - "Цена преданности" - длительная кампания, в ходе которой вам предстоит усмирить взбунтовавшегося подданного короля. Не простая задача, с неожиданными поворотами сюжета.

Descendants - "Потомки" - большая кампания, где от вас требуется проследить смену поколений королевской семьи, приобретая друзей и врагов во мере движения к конечной цели - покорению соседних королевств.

The Wizard's Isle - "Остров волшебника" - короткая кампания. Из моря возникла загадочная цепочка островов, полных могущественной магической энергии, овладеть которой устремляются маги-соседи. Ваша задача - опередить грозных соперников.

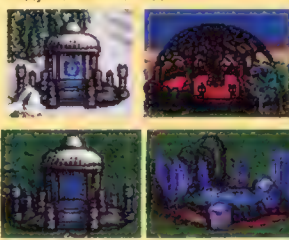
The Voyage Home - "Путешествие домой" - ваш корабль разбит мощным штормом. Прибыв после тяжелых испытаний и битв к родным берегам, вы застаете страну в пожаре гражданской войны. На чьей стороне будете сражаться?

Новый редактор карты

Карты, созданные с помощью прилагаемого редактора, можно проигрывать только в случае проинсталлированного The Price Of Loyalty. Расширение у файлов - ".MX2", в то время как у предыдущей версии редактора было - ".MP@".

Elemental Summoning Altars

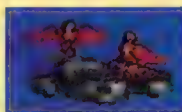
- алтари для найма элементалов воздуха, земли, воды и огня.



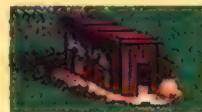
Mermaids - русалки, встреча с которыми сулит герою увеличение удачи во время следующего сражения (располагаются только на море).



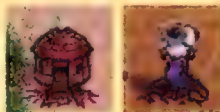
Sirens - сирены, встреча с которыми повысит опытность героя. Цена, которую придется заплатить, - гибель части армии (располагаются только на море).



Stables - конюшня. Повышает дальность передвижений любого героя, который туда заглянет. Действует в течение одной недели. Производит upgrade Cavalry до Champion.



Hut of the Magi и Eye of the Magi - хижина мага и глаза мага. Поговорив с магом в его хижине, вы получаете возможность видеть часть карты благодаря его глазам на карте.



Jail - тюрьма, в которой содержится герой-пленник. Освободите его - он присоединится к числу ваших сторонников.



Новые артефакты

Arm of the Marlyr: +3 power, повышает мораль для войск, как если бы у вас в армии находились Undead.

Breastplate of Anduran: +5 defense.

Broach of Shielding: 1/2 вреда от полноэкранных заклинаний, -2 power.

Crystal Ball: на определенном расстоянии от героев, городов и пр. позволяет получить детальную информацию о них с помощью щелчка правой клавиши мышки.

Gravedigger's Shovel: увеличивает показатель Necromancy на 10%.

Heart of Fire: 1/2 вреда от огня, зато двойной ущерб от холодных (cold) заклинаний.

Heart of Ice: 1/2 вреда от холодных (cold) заклинаний, двойное поражение от огня.

Helmet of Anduran: +5 power.

Holy Hammer: +5 attack.

Legendary Scepter: +2 для всех четырех атрибутов.

Masthead: +1 luck, +1 morale во время сражений на море.

Spell Scrolls – свитки с заклинаниями. После обнаружения – переписываются в книгу заклинаний героя.

Sphere of Negation: запрет на применение обеими сторонами заклинаний во время схватки.

Staff of Wizardry: +5 power

Sword Breaker: +4 defense, +1 attack.

Sword of Anduran: +5 attack.

Примечание: если **Helmet, Sword** и **Breastplate of Anduran** принадлежат одному герою, последний получает заклинание Town Portal и максимально возможные показатели удачи и морали.

Рекомендации по прохождению кампаний

Price of Loyalty (Цена преданности)

Сценарий 1 – Uprising (Восстание)

Необходимо покорить местных лордов. Империи нужен форпост для разворачивания операций в этом регионе. Оранжевый игрок на юго-западе – наиболее слабый противник, т.к. он начинает игру с примитивным замком без строений. Остерегайтесь красного игрока, который устремится в ваши владения, если вы направитесь на запад к оранжевому. В северной части восточного края карты есть, чем поживиться.

Сценарий 2 – Island of Chaos (Остров Хаоса)

Задача – подавить оппозицию. Наградой послужит первая часть арте-



факта. При первой же возможности – устремляйтесь на север. После того, как завоюете материк, сделайте паузу для наращивания сил, так как последний остров весьма хорошо защищен. Порыскайте по океану – там можно обнаружить остров с сокровищами.

Сценарий 3 – Arrow's Flight (Полет стрелы)

На северо-востоке взбунтовались колдуны. Восстание должно быть подавлено. Для начала возьмите артефакт Legendary Scepter, который находится к западу от вашего стартового замка. Отправьте героя вверх по карте для выяснения паролей к зеленому и красному барьерам. Не затирайте с этой задачей, ее выполнение позволит вам разжиться подкреплениями. А заодно откроет путь для красного и зеленого игроков.

Сценарий 4 – The Abyss (Бездна)

Приготовившись к вашему прибытию, Краегер собрал некромансерские силы, которые должны помешать вам в выполнении возложенной миссии. Ваша задача – захватить замок Scabsdale не позднее первого дня третьей недели. В этом сценарии вы весьма ограничены по времени, поэтому не стоит бродить по уже пройденным землям. Для выполнения миссии вам также не стоит подбирать все, что увидите по пути. Иногда лучше будет оставить артефакт во владении монстров, чем положить часть своей армии.

Сценарий 5 – The Giant's Pass (Проход гигантов)

Соседний деспот-варвар все еще ничего не знает о вашем присутствии. Быстро нарастите силы, пока у вас есть такая возможность. Задача миссии – победить всех противников. Как можно скорее захватите город, который расположен на северо-восток от вашего замка. И сразу же попытайтесь захватить город на северо-западе. Не давайте противнику время на обустройство.

Сценарий 6 – Aurora Borealis

Ваши силы недостаточны для противостояния местным лордам. Задача миссии – захватить артефакт Helmet of Anduran. Не пытайтесь покорить варваров, это весьма непростая задача. Вместо этого – исследуйте карту в поисках артефакта. Для того, чтобы добраться к нему вам понадобится заклинание Dimension Door. Если вы заручитесь помощью эльфов, финальная часть миссии будет значительно облегчена.

Сценарий 7 – Betrayal's End (Конец предателя)

Пришло время расправиться с предателем Краегер. Обязательно соберите все артефакты, которые могут пригодиться некромансерам. Все они могут быть обнаружены на первой половине карты. Помните, что вам можно и не истреблять всех противников, хотя это и облегчит вам жизнь в финальной части прохождения сценария. Краегер обитает на северо-востоке.

Сценарий 8 – Corruption's Heart (Источник бедствий)

Нужно уничтожить всех противников. Тщательно исследуйте океан. После установления контроля над островами – нарастите армию, и отправляйтесь на материк. Не распыляйте силы по карте, сконцентрируйте их на атаке одного противника.

Wizards Isle (Остров волшебников)

Сценарий 1 – The Shrouded Isles (Острова в пелене)

Ваша миссия – уничтожить магов на островах. Хороший стартовый ход – захватите замок на востоке, не стоит в самом начале пытаться получить доступ к охраняемым природным ресурсам вблизи вашего замка. Наиболее слабый противник – красный. Прежде, чем разбираться с фиолетовым, – захватите все города. Фиолетовый герой не сможет выбраться со своего острова и напасть на вас.

Сценарий 2 – The Eternal Scrolls (Вечные рукописи)

Стало известно местонахождение Великой Библиотеки. Вы должны разыскать ее и установить контроль над городом Хроноса (Chronos). Внимательно следите за стартовым замком, вас ждут сюрпризы. Как можно скорее освободите героя из тюрьмы. С его помощью захватите оставшиеся замки на стартовом острове. Для победы вам не нужно уничтожать всех противников, в частности – красного Warlock. Вам лучше просто побыстрее узнать пароль и смыться. Он не станет преследовать вас за пределами своего острова.

Сценарий 3 – Power's End (Завершение могущества)

До конца первого дня шестого месяца необходимо разыскать Orb of Negation. Подсказки, помогающие обнаружить его местонахождение вырезаны на обелисках. Завоюйте владения Sorceress на юге. И не теряйте времени – после победы продвигайтесь на вторую половину карты, где нужно разыскать артефакт. Вам не понадобятся все ресурсы второй половины карты. Не отвлекайтесь от основной цели миссии.

Сценарий 4 – Fount of Wizardry (Источник волшебства)

Вы должны установить контроль над замком магии – Castle of Magic, в котором находится источник волшебства. Поскорее ознакомьтесь парой героев, которые помогут вам освоить множество островов с сокровищами. Попасть на главный остров можно с западной стороны под спиральной аркой. Почаще применяйте заклинание Dimension Door, особенно в финальной части сценария.

Descendants (Наследники)

Сценарий 1 – Conquer and Unify (Завоевать и объединить)

Завоюйте и объедините все племена. Оберегайте жизнь героя –





Jarkonas, прародителя всех наследников. Играйте агрессивно, как можно быстрее выходите на оперативный простор. Для начала займитесь варваром на юго-востоке. Нарастите армию. Центральный город атакуйте в последнюю очередь.

Сценарий 2 – Border Towns (Пограничные города)

Герои королевства Harondale атакуют ваши пограничные города. Восстановите силы после отражения первого натиска и уничтожьте противника. В начале вы бесильны помешать захвату городов. Начните с освоения шахт вблизи основного замка. После этого – проведите кампанию по возвращению отнятых владений. Основной замок противника стоит среди болот на северо-востоке. Острова позволят вам получить незначительное дополнительное количество ресурсов. Исследуйте их с помощью второстепенных героев.

Сценарий 3 – The Wayward Son (Непугевый сын)

Ваша задача – разыскать бестолкового отпрыска Joseph не позднее первого дня третьего месяца. На карте имеется несколько артефактов, которые можно найти в северной части карты. Захватите все города, в них имеются предварительно построенные сооружения, которые вам весьма пригодятся. Захватив материк, скопите силы и, взойдя на борт корабля, направьтесь в водоворот – вас вынесет к месту последнего сражения.

Сценарий 4 – Crazy Uncle Ivan (Сумасшедший дядя Ваня)

Четыре месяца выделяется вам на поиски дяди Ивана, у которого явно не все дома под крышей. Отправьте одного героя на разведку – как можно дальше. Второй герой тем временем сможет собрать разложенное по карте добро и доставить первому подкрепление. Впрочем, для этой цели можно задействовать и третьего. На остров с телепортаторами вы не сможете высадиться с корабля. Отправляйтесь дальше на юг и исследуйте новые территории. За озером на севере имеется потайной проход к Дереву Знаний.

Сценарий 5 – The Southern War (Южная война)

Южные пределы вашего государства атакованы племенами варваров. Отрадите натиск и уничтожьте агрессора. Первым делом захватите замок рыцаря на востоке. Не волнуйтесь за города на западе. Они будут в относительной безопасности, если вы изничтожите зеленого героя, который бродит неподалеку. Для удержания под контролем части карты с джунглями вам потребуются несколько героев. Захватите замки на восточном и южном краях карты – их легче удержать. После этого приступайте к завоеванию владений красного героя.

Сценарий 6 – Ivory Gates (Врата из слоновой кости)

Замок Ivory Gates предательски сдан врагу. Отбирайте обратно. Ваша первая цель – город колдуний на запад от вашего замка. После этого направьтесь на север – к лесопилке. Вам не обязательно захватывать остальные города, впрочем, есть смысл завоевать город в центре карты – просто для того, чтобы отвлечь атаки неприятеля от вашего первого замка, пока вы будете заниматься поисками.

Сценарий 7 – The Elven Lands (Страна Эльфов)

Заручитесь расположением эльфов. Для этого им нужно вернуть золотой лук, который находится за барьерами и охраняется драконами. Эльфы не разрешают рубить деревья, поэтому каждые две недели вы будете получать обз с деревом. Крайний срок окончания миссии – первый день седьмого месяца. Обязательно захватите все города. В ходе игры вам попадет заклинание, которое позволит перемещаться из города в город и таким образом быстро наращивать численность войск. Направьте основного ге-

роя на разведку и уничтожение монстров. Другого проведите к палаткам за паролем. Не забудьте посетить все тюрьмы и наймите все доступные войска.

Сценарий 8 – The Epic Battle (Эпическое сражение)

Финальная схватка с враждебным королевством Harondale. Уничтожьте всех противников, оберегая жизнь собственного героя Jarkonas VI. На игровой карте находится самый мощный артефакт (Ultimate Artifact). Искать его необязательно, но он может значительно облегчить выполнение основной миссии. Первой жертвой должен стать красный герой. Сначала захватите его замки, расположенные в центре карты, потом проведите героя по болотам. Для удержания захваченных плацдармов и охоты за оппонентами вам понадобится несколько героев.

The Voyage Home (Возвращение домой)

Сценарий 1 – Stranded (Потерпевший кораблекрушение)

Основное задание – захват замка на острове, расположенном на юго-восток от материка. Sir Gallavant не должен пострадать! Первым делом направьтесь на восток и победите птичек Roc. После того, как захватите первый город – вернитесь подобрать добро. Нападите на оранжевого игрока первым. Если потянете время – он сам пожалует в гости, но справиться с ним будет уже значительно сложнее. На карте имеется потайное место с сокровищами.

Сценарий 2 – Pirate Isles (Пиратские острова)

Оберегая драгоценную персону, вам надлежит обнаружить и уничтожить предводителя пиратов Martine. В этом сценарии природные ресурсы достаточно редки. Сначала установите контроль над шахтами острова, который расположен к северу от вашего. Компьютерные противники не будут особо мешать вам в начале игры. Для быстрого наращивания армии разыщите и наймите Water Elementals и Nomads.

Сценарий 3 – King and Country (Король и страна)

Ваша задача – уничтожить противников, не допустив гибели Sir Gallavant. Проще всего захватить владения игрока на юго-востоке. Легче всего отстоять города и замки, расположенные на краях карты. Используйте героя Sir Gallavant для найма войск, основные боевые действия пусть проведет лорд Alberon.

Сценарий 4 – Blood is Thicker (Кровь загустела)

Требуется уничтожить сопротивление окопавшегося Алберона. Сэр Gallavant должен избежать плена или гибели. Обязательно выберите перед началом игры способность героя к некромансерству. На карте, кроме вашего замка, имеется еще один город с некромансерской начинкой – на восток от исходной позиции ваших героев, за горной грядой. Постройте в этих городах Evil Shrines – это увеличит на 20 процентов производство скелетов после схваток. К северу от основного замка есть два захоронения – проведите туда группу из мумий, скелетов и драконов. Это позволит вам с первых минут получить существенное повышение характеристик основного героя и разжиться парой артефактов. Внимательно следите за хитпойнтами драконов, это ваши ударные войска на первых этапах игры. Зомби будут атаковать именно их. Подведите поближе скелетов и добивайте ими ослабленные группы зомби.

Самый дефицитный ресурс на уровне – дерево. Первой захватите лесопилку, расположенную на юг от верхнего варварского замка. Второй – расположенную к северу от углового нижнего замка. Там же разыщите шахту с кристаллами. Ведите себя агрессивно, не давайте противнику войти в силу. Не стремитесь построить все, что можете во вновь захваченных замках и городах. Чем ближе к юго-восточному углу, тем лучше будет начинка захваченных замков. И последнее – на юг от главного вашего замка имеется городок с налаженным производством костяных драконов. Его тоже желательно захватить пораньше, пока драконы, охраняющие подступы к нему, не успели расплодиться.

Игорь Бойко



CHEATS • CHEATS • CHEATS • CHEATS • CHEATS

Спасибо разработчикам, они сохранили в действии все cheat-коды из Heroes 2. А именно:

8675309 – открыть всю карту

32167 – текущий герой получает пять черных драконов

911 – победа в текущем сценарии

1313 – поражение в текущем сценарии

Все коды вводятся в основном игровом экране с клавиатуры. Только вот славы сыскать таким образом не удастся – в таблице достижений возле вашего имени появится маленький такой ярлычок. **Cheater.**

CHEATS • CHEATS • CHEATS • CHEATS • CHEATS

№	Неделя в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	25	Diablo	Blizzard	RPG
2	32	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World	Strategy
3	69	Civilization 2	MicroProse	Strategy
4	31	Command & Conquer/Counterstrike:Red Alert	Westwood	Strategy
5	48	Quake/add on	Id/GT	Action
6	31	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	Strategy
7	8	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Space simulation
8	82	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	Strategy
9	16	Magic: The Gathering	MicroProse	Strategy
10	60	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	Action
11	32	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	Action/Adventure
12	12	Theme Hospital	Bullfrog/EA	Hospital Simulation
13	49	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	Racing
14	79	Galactic Civilizations 2 {OS/2}	Stardock	Strategy
15	40	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RPG
16	15	MDK	Shiny/Interplay	Action
17	10	Need for Speed 2	Electronic Arts	Racing
18	27	Trials of Battle {OS/2}	Shadowsoft/Stardock	Arcade
19	92	Command & Conquer/Covert Ops	Westwood/Virgin	Strategy
20	13	Interstate '76	Activision	Racing
21	7	Enemy Nations	Winward/Head Games	Strategy
22	5	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Quest
23	54	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	Strategy
24	48	Links LS/Links OS/2	Access	Sports
25	28	Privateer 2: The Darkening	Origin/Electronic Arts	Space simulation
26	83	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
27	68	Descent 2	Parallax/Interplay	Action
28	36	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	Robot simulation
29	26	NBA Live 97	EA Sports/EA	Sports
30	16	KKND: Krush, Kill & Destroy	Melbourne/EA	Strategy
31	7	Redneck Rampage	Xatrix/Interplay	Action
32	37	Avarice: The Final Saga {OS/2}	CSS/Stardock	Quest
33	142	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
34	30	Fifa Soccer '97	EA Sports/EA	Sports
35	29	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
36	11	Outlaws	LucasArts	Action
37	18	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
38	71	Wing Commander 4	Origin/EA	Space simulator
39	91	Heroes of Might and Magic	New World	Strategy
40	24	M.A.X.	Interplay	Strategy
41	54	AH-64D Longbow	Origin/EA	Simulation
42	38	NHL Hockey '97	EA Sports/EA	Sports
43	167	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	Strategy
44	26	Discworld 2: Missing Presumed...!	Psygnosis	Quest
45	29	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	Wargame
46	9	Vigilance on Talos V {OS/2}	PolyEx	Arcade
47	143	Colonization	MicroProse	Strategy
48	41	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategy
49	10	EA Cricket 97	Melbourne/EA	Sports
50	142	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	Action
51	12	Pod	Ubi	Racing
52	89	Championship Manager 2	Domark	Sports
53	117	X-COM 2: Terror from the Deep	Mythos/MicroProse	Strategy
54	89	Steel Panthers	SSI/Mindscape	Wargame
55	4	Capitalism Plus	Interactive Magic	Strategy
56	100	MechWarrior 2/add-ons: The Clans	Activision	Robot simulation
57	82	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Triobyte/Virgin	Quest
58	181	SimCity 2000	Maxis	Simulation
59	91	Need for Speed	Distinctive/EA	Racing
60	21	Realms of Arkania 3/Das Schwarze Auge 3	Sir-Tech	RPG
61	24	Obsidian	Rocket Science/Segasoft	Quest
62	137	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	Simulation
63	131	Descent	Parallax/Interplay	Action
64	78	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	Quest
65	28	Monster Truck Madness	Microsoft	Racing
66	31	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!	Sierra	Quest
67	11	Shivers 2	Sierra	Quest
68	83	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Action
69	32	Screamer 2	Milestone/Virgin	Racing
70	50	Close Combat	Atomic/Microsoft	Action
71	82	The Dig	LucasArts	Quest
72	39	Star Control 3	Time Warner	Strategy
73	3	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
74	66	Fantasy General	SSI/Mindscape	Wargame
75	29	Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh	Sierra	Quest
76	136	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	Strategy
77	41	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	Action
78	8	Yoda Stories	LucasArts	Action/Puzzle
79	133	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	Space simulation
80	135	Panzer General	SSI/Mindscape	Wargame
81	123	Dark Forces	LucasArts/Virgin	Action
82	9	Comanche 3	Novologic	Simulation
83	52	You Don't Know Jack	Berkeley	Puzzle
84	46	The Pandora Directive	Access	Quest
85	5	Star Trek: Generations	MicroProse	Quest
86	85	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	Action
87	35	Z	Bitmap Brothers/Renegade/Virgin	Strategy
88	4	The Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Interplay	Arcade
89	154	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	Space simulation
90	1	Blood	Monolith/GT	Action
91	34	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
92	11	Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategy
93	82	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	Strategy
94	7	Chessmaster 5000	Mindscape	Chess
95	195	Master of Orion	SimTex/MicroProse	Strategy
96	60	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	Strategy
97	77	Monopoly	Westwood/Virgin	Strategy
98	88	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	Strategy
99	1	Formula 1	Bizarre Creations/Psygnosis	Racing
100	1	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing

Shivers 2

Harvest of Souls

Бумм-таррарах... Айяу! Н-да, привидится же во сне автомобильная катастрофа. Кажется, я запомнил номер той автомашины, осталось понять, зачем я его запомнил...

Первый вопрос человека, оказавшегося в незнакомом ему месте: где я??! Мотель, не мотель. Стены и потолок какие-то странные. Телефон с автоответчиком на тумбочке — тоже мне, достижение мирового прогресса! Возможно, на автоответчике что-нибудь есть?

Голоса. Голоса похожи на голоса моих знакомых из рок-группы. Вероятно, ребята попали в очередную передыжку, иначе с чего бы им звонить.

В процессе потягивания (только что проснулся ведь все-таки) достаю до радио, виднеющегося на другой тумбочке в изголовье кровати. И слышу рассказ о злоключениях туристов, пытавшихся проехать в Cyclone. Однако мне повезло, что я в неведомо каком "мотеле", а не на дороге в Cyclone!

Пробудившись окончательно, принимаюсь за распаковку обнаруженного в номере моего (??, надо же!) багажа. Слева от уродливого изображения грифона на стене — запечатый саквояж. И у меня есть ключ. В саквояже открытка, фотография, газетная вырезка, календарь, квитанция, письмо... Письмо. Непонятный благодетель и люди, начавшие исчезать в Cyclone после появления группы. И еще в саквояже — видеокассета. Берем-с и вставляем-с в в/мафон-с справа-с, смотрим-с... Видим музыкальный клип и мелькающие в нем цифры. ОК — смысл понят.

Одного из ребят в группе зовут Lyle. Ему соответствуют цифры 16-3-16-9, а Mike'y — 17-13-15-9. Логическая цепочка моих мыслей такова: нумерует латинский алфавит от 1 до 26 — в команде четверо участников — смещаем нумерацию на 4 цифры — получаем, что A=5, B=6, ..., E=9, ..., W=1, X=2, Y=3, Z=4.

Устал я что-то сидеть в душном номере — выбираюсь на свежий воздух. На улице — пропасть народу. Ни души, другими словами. Попытка поспешно бежать из города на стоящем поблизости мотоцикле оказывается безуспешной по причине проколлотости шин названного мотоцикла. Изыскивая пути к бегству, бессознательно начинаю слоняться по округе и забредаю в шестой номер (кажется, еще открыт пятачок, но я всегда выбираю максимальные числа).

Экий беспорядок — должно быть, последствия бурной вечеринки. Хотелось бы знать, какую роль играл в проведении вечеринки гвоздодер? Проникнувшись этим вопросом, осуществляю акт приватизации гвоздодера. Беру его себе, другими словами.

Рядом с телевизором валяется бумажник. В бумажнике — несколько удостоверений и фотография девушки какого-то Stewart'a. А в мусорном ведре — фото Оливии, на обороте — признание в любви. Жаль, однако, что прекрасный пол пока что встречается только в фотографическом варианте... Кстати, я припоминаю, как кто выглядит. Это радует сердце (друзья все же!), но бесит разум, который занят измысливанием путей покинуть этот опасный городишко.

Если я здесь, значит, я сюда как-то приехал. Направляюсь в регистратуру мотеля, но вместо владельца мотеля обнаруживаю его отсутствие.

Телефон!!! звонит.

!!!!!!

Ну да, я в городе не один — тут еще и главный злодей. Ничего лучше и придумать нельзя. Аврал, аврал, все на палубу, трубим тревогу, ищем хозяина мотеля, звоним в колокольчик на стойке — эффект нулевой... Ладно, зато я получил от Злодея (назовем его так) некоторые сведения плюс пред-

мет под названием bahos. Увы, эта палка к древнегреческому богу вина не имеет никакого отношения. Очень жаль... Изучаю рисунок на коробке, из которой вывалился этот bahos. Запоминаю. Чую, пригодится мне еще моя зрительная память, ох как пригодится!

Отправляюсь бродить дальше, и — привидение! Может, bahos'ом его?.. Однако же сие ирреальное создание вещает нечто интересное. И утверждает, что либо я потороплюсь к каньону, либо...

Из двух зол выбираем меньшее "либо". Судя по карте, чтобы добраться до каньона, надо, выйдя из мотеля, идти по проезжей части налево, обойти кладбище... да, вот он, предостерегающий знак. Заходим в каньон... Опять оно. Привидение. И я должен искать в каньоне рисунок, изображенный на той коробке из-под bahos'a.

Знак отыскивается в третьем от входа "раскрашенном" зале (переходы от зала к залу я, понятное дело, в расчет не беру) и на поверку оказывается головоломкой запутанного содержания. Для тех, кто сейчас со мной вместе в этом каньоне, привожу решение.

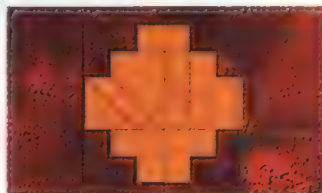


Рис. 1

Дальше вверх по лесенке слева — дверь. По правую руку от нее — панель. Открываю, поворачиваю черепушку — дверь настает. Гробию колоннаду, и за ней — алтарь. Судя по логике, bahos надобно воткнуть в место на алтаре, отмеченное символом с той коробки. Пересчитываю остающиеся углубления — их одиннадцать! Матерь Божья, спаси и сохрани раба твоего грешного! Да, господи, отыскивать и втыкать в алтарь 11 bahos'ов — это надолго.

Возвращаюсь в регистратуру мотеля (для играющих за компьютером: воспользуйтесь функцией быстрого перемещения по карте). И снова — привидение. Оказывается, рисунки на колоннах — то были ребята из группы! Эк их перекоржило...

Принимаюсь за осмотр помещения регистратуры. На стене слева висит плакат "разыскивается". Видимо, это один из первых пропавших. Может, мне сделать много таких плакатов, расклеить по всему городу и ждать приезда властей? Нет, видать, придется действовать самому.

Действия свои продолжу подборением из пепельницы (рядом со звонком) большого куса жвачки, уже имевшей знакомство с человеческой ротовой полостью (брезгливость оставляю на долю читателей). Что еще тут имеется? За стойкой? Ага, письмо для шестой комнаты. Ясное дело, читаем. В нем телефон — 555-6321. Набираю номер — без ответа. Облом.

Со злости принимаюсь слушать все, что другие оставляли владельцу мотеля на автоответчике. В сообщении полицейского идет речь о какой-то денежной сумме.

Слева от телефона — еще одно письмо. Читаем, далее лезем в ящики стола, — так, находим Библию с пометками и запиской (возможно, есть связь между ней и сообщением полицейского?) и странноватую фигурку.

Давно уже я с воодушевлением поглядываю на телевизор — потому как ребята советовали посмотреть выступления для получения дополнительных сведений. Но мне не нравится красная лампочка. Залепляю ее жвачкой. Теперь — теле-

визор до посинения (меня либо телевизора).

..Я смотрел, пока песенки не сменились воплями главного Злодея, одетого в какую-то касторюлю с рогами вместо ручек. Насколько мне известно, это — так называемая "маска-кашина", которую индейцы одевают исключительно по праздникам, а белым на нее даже глядеть не рекомендуется...

Видимо, Злодей все-таки имеет какое-то отношение к древнеиндейским ритуалам. Хорошо бы побольше о них узнать. В городе должно быть много мест и вещей, связанных с этими церемониями. Кстати, я видел какую-то индейскую вещицу совсем недавно. Где же? Вот она! Слева от входной двери стоит расписанная ваза, явно туземного происхождения. Я не археолог, поэтому могу довольствоваться поверхностным осмотром этого сувенира. Красивая вещьца. К счастью, для дилетантов над вазой висит табличка с рассказом о ее истории и об обстоятельствах находки. Ничего интересного. Для дилетанта.

Мной овладели мрачные настроения. Друзья друзьями, но вряд ли им поможет, если я сгину в этой дыре. Думаю, что чем скорее я сообщу о происхождении здесь в соответствующие инстанции, тем будет лучше для всех. Но как же мне выбраться отсюда? Говорят, что выход там же, где и вход. Приехал я сюда на мотоцикле, значит... Где же здесь можно найти запасное колесо для ремонта моего железного коня? Погодите-ка, кажется, при въезде в город я видел бензозаправку. Наверное, там же располагается и станция техобслуживания. Ладно, прогуляюсь дотуда, тем более, что это совсем рядом, — следующее справа от мотеля здание.

Ну, пожалуй, с названием "станция техобслуживания" я переборщил. Довольно невзрачное строение. Сомневаюсь, что тут есть то, что мне надо. Если только повезет... Попытка — не пытка, зайду поищу.

Хмм, внутри не лучше, чем снаружи. Дьявол, чуть не упал! Все-таки споткнулся, как чувствовал. О... руку, отвалившуюся от мумии. Ну и ну! Чего только не придумают местные жители. Странный городок, чего уж там! Но, может быть, от мумии я узнаю что-то, что даст мне ключ к тому, что случилось с моими друзьями?

Нет, мумия явно говорить не научена. Но рядом со стеллажом висит табличка. Посмотрим... Увы, ничего интересного. "Биографические данные" мумии. Тьфу! Не надо было смотреть на нее. Не выношу вида трупов. Даже аппетит пропал. Но, может, оно и к лучшему. Не ел со вчерашнего дня, а кто знает, откроются ли здесь когда-нибудь рестораны.

Ладно, хватит о грустном. Может быть, у хозяина бензоколонки где-нибудь в загатнике лежит что-нибудь, чем можно заделать дыру в колесе? Справа... Нет, это даже не стол, а шахматный столик. Что это за бумажка над ним... Записка. Мне??? Видимо, да. Ага! Как же! Ищите другого дурака. Я не собираюсь искать четыре штуки неизвестно чего и тащить их на бензоколонку. Не надо мне это. Лучше поищу средство для заделывания проколов. Может, где-нибудь в письменном столе. Вот ведь, один ящик заперт. Наверняка, по закону бутерброда, внутри именно то, что мне нужно. К сожалению, я не супермен и даже не взломщик, поэтому буду искать ключ. Глупо предполагать, что он может быть в другом ящике. Да его там и нет, зато есть ежеченник сына хозяина бензоколонки. Хотя какая-то информация. Однако, если судить по этим запискам, молодой человек сам не очень хорошо представлял, что же происходит в городе. Сначала исчезли родители, потом возлюбленная (кстати, это ее фотография красуется рядом со столом), потом...

Может быть, сообщения, оставленные на автоответчике, немного прояснят ситуацию. Нет, ничего нового. Все взволнованы пропажей людей, соблазняют, угрожают, а сделать никто ничего не может. Подумать только, человек может исчезнуть в любое мгновение, а никому и дела нет. Луч-

ше об этом и не думать. Во всяком случае, новых сил мне вся эта информация не придала. До второго дыхания, видимо, еще далеко, а первое уже начинает исчезать. Может быть, подкрепиться. Так хочется есть, что даже не могу продолжать осмотр соседней комнаты в бензоколонке. Правда, как видно отсюда, ничего для моего мотоцикла там не имеется. Ладно, теперь подумаю, где же можно перекусить. Я слышал о том, что в городе должна быть пекарня. С целью избежания голодной смерти отправлюсь на ее поиски.

К счастью, долго искать не пришлось. Вот она, сразу за мотелем. Еще препятствие! Кодовый замок. Чтобы открыть дверь, надо собрать на нем фигуру, изображенную в углах. Плохо только, что каждый раз, когда я подхожу к замку, его части меняются местами, так что универсального метода придумать нельзя. К счастью, мне все-таки удастся открыть дверь. В отличие от тебя, читатель, я не могу использовать опцию "Solve Puzzle"...

Вот я и в пекарне. Только что-то есть расхотелось. Ну тут и запах. Пахнет чем-то заплеванным. Не удивительно, если учесть, что пекарь пропал довольно давно.

Интересно, а что это за вещица стоит рядом с автоответчиком? Музыкальная шкатулка. Встречались мне шкатулки, с потайными отделениями. Может и эта одна из таких?

Опять призрак! Эй, друг, ну нельзя же так неожиданно появляться! Хотя с другой стороны, это он у себя дома, а я просто гость. Впрочем, он — это он, точнее, оно, которое оно... Дух дочери пекаря, короче. Дочериный дух оказывает мне помощь. Зачем только она мне сказала, что шкатулка — подарок ее мужа? Какое мне дело до бывшего когда-то счастливым семейства (кстати, их фотография висит на стене слева)?

Ладно, хоть музыку послушаю. Она явно на любителя. Не удивительно, что пекарю не очень нравился этот подарок своего зятя, Макса. Но вопрос в другом. Зачем Макс отдал этот сувенир отцу жены, если знал, что тот эту безделушку терпеть не может? Значит, не так уж хорошо все было в семействе.

Да нет, это просто комната навевает на меня такие мрачные мысли. Может, дело в отвратительном запахе и психоделичной раскраске стен... Нет, меня раздражает постоянно мигающая лампочка автоответчика. К счастью, это легко поправить. Надо только послушать, кто звонил.

...Ну вот. Новыми знаниями не обогатился, зато красный маячок больше не мозолит глаза.

Уф, очередной приступ голода. Хочу булочек с корицей!!! Где может быть более-менее свежая выпечка? В печке! Или в холодильнике. Но холодильник поблизости не видно, пойду поищу печку. А вот и она, в соседней комнате. Даже не она, а они — их целых две штуки. Правда, в духовке слева ничего интересного не нашлось, поэтому остается та, что в глубине комнаты. Включаем, открываем...

Я не заказывал маску, я заказывал выпечку. Что за безобразие! Может, выкинуть ее...

Но стоило до нее дотронуться, как она вдруг заговорила. Странно звучат слова этого мертвого предмета в пустом помещении безлюдного города. Спасибо за объяснение смысла головоломки с пончиками (мой оппонент знает, куда больнее бить). Итак, надо выстроить пончики столпами по две штуки, причем каждое выпеченное изделие можно перемещать только через два других. Надеюсь, ты-то, читатель за компьютером, не забыл пообедать перед игрой? Тогда вот тебе решение (нумерация пончиков — от 1 до 10 слева направо):

4 (1; 6 (9; 8 (3; 2 (5; 7 (10.

Хал! В награду мне достался bahos. Надо побыстрее положить его на соответствующее место на алтаре. Направлюсь в каньон. Вспомним, что было нарисовано на лбу у маски... Символ, похожий на стрелку, направленную вниз. Вот же он, во втором зале. Легко решаю головоломку (рис. 2) и снова в путь к алтарю.

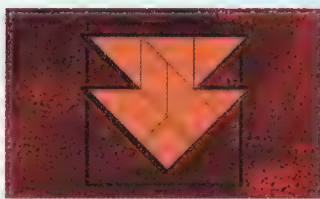


рис. 2

Задание выполнено, можно вернуться в город. Бег по свежему воздуху удивительно возбуждает аппетит. Но в пекарне мне, кажется, ничего не светит. Где еще можно перекусить в этой деревне? Хм, свет в окнах кафе горит довольно завлекательно. Тук-тук. Можно войти? Никто не отвечает. И здесь никого; все исчезло. Кто же виноват? Наверняка кто-то из местных жителей. Кому еще надо было желать зла маленькому городку, расположенному почти на краю Земли? Ну я покажу этому туземцу, если найду. Он живо освободит моих друзей и выпустит меня из этого затерянного в горах места! В принципе, жителей не так уж много, можно попытаться вычислить виновного.

Но, раз очно познакомиться с обитателями города мне вряд ли удастся, придется знакомиться заочно. Для начала неплохо было бы узнать, как кто выглядит. Лучшего места, чем кафе, для этого не найти. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на стену слева. Такого количества фотографий я давно не видел. Наверняка здесь весь город! Например, вот эти две женщины... Кто они такие? Что-то на ощупь эта фотография не такая, как все. Что там у нее с обратной стороны? Немного отошел правый нижний уголок. Под ним какая-то бумажка. Похоже на решение головоломки, но, так как ничего подобного еще не встречалось, приму к сведению и буду на чеку.

Замечавшись о том, как я найду виновного и уеду домой, я даже не осматрелся вокруг. А, между прочим, зря. Довольно уютное местечко. Столики, свечи, телевизор, фикус, стойка бара. На стойке лежит меню. Интересно, что подавали в провинциальной забегаловке? Может, еще что-нибудь осталось пожевать голодному страннику? Что это в меню делает дискетка? Вдруг удастся найти и компьютер, хотя откуда он в таком захолустье? Еще очень мне захотелось присвоить себе цветочек, что стоит в вазочке. Кажется, я уже видел похожий в видеоклипе "Alone Inside". Ребята писали, что в этих клипах подкаски. Раз так, цветочек — наверняка билет для отъезда из города.

Эй, читатель, ты еще не забыл, что тот, кто заварил всю эту кашу, — знаток индийской мифологии? Поэтому меня весьма занимает ваза, но не та, откуда я взял розу, а древняя, стоящая справа от фикуса. На табличке рядом с ней, как всегда, ничего интересного, — сухие, никому не нужные факты.

...Перемещаясь таким образом: от двери к стойке, а от стойки к вазе, я инстинктивно, наверное, подошел ко входу на кухню. Что это за чудо сидит на плите? На этом "чем-то" — бумажка. Возьму себе. При ближайшем рассмотрении она оказалась пустой, но это-то и странно... Среди всех этих плит и прочих агрегатов для приготовления пищи я чуть не пропустил связку ключей, висящую справа от ведущей в зал двери. Может, это ключи от главного продовольственного склада?

Куда, интересно, ведет другая дверь? Уж не на тот ли склад? Увы! Это всего лишь офис заведующей кафе. Ладно, раз уж я сюда явился, надо проверить автоответчик и посмотреть, что за амбарная книга лежит на столе. Нечто вроде дневника. А это что за записка в нем? О какой правде там, интересно, говорится? Надо бы не забыть поискать ключ к сейфу Burt'a — местного бомжа — в камере хранения. В записке написано, что он под вагончиком. Может быть, представители низшего класса более осведомлены о странностях, происходящих в городе.

Теперь, когда на поверхности стола ничего не осталось, можно порыться в ящиках (женщины ведь любят шоколад, вдруг там завалилась плиточка-другая?). Нет, тут всего лишь отбивающие

аппетит фотографии с расчлененными трупами и контракт на почти бесплатное спутниковое телевидение (ох, сколько раз твердили миру, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, — все равно никто не верит. Найти бы мышеловочку. Я бы не отказался от маааааленького кусочка пикантного сыра. Но лучше бы кусочек был побольше, и не сыра, а колбасы. И с хлебом. Эх!).

Вроде бы информационные ресурсы кафе исчерпаны, а продовольственные исчерпались задолго до моего прихода. Ладно, выйду проветриться на свежий воздух; может быть, в голову придет какая-нибудь светлая мысль, кроме "есть хочу!".

У парикмахерской напротив так красиво крутится эта стеклянная декоративная конфета... А может, она и не декоративная? Парикмахер же был не дурак! Наверняка повесил настоящую, чтобы никто не догадался. Оставил на черный день... А если попробовать ее развернуть? Фу, конфета все-таки фальшивая. Зато я нашел бумажку, зашифрованную неизвестным мне шифром. Правда, на хлеб ее не намажешь, но все одно лучше, чем вообще ничего. Ладно, брадобрей оказался хитрее, чем я думал. Должно быть, он прячет конфеты где-то в парикмахерской. Хитрый был брадобрей, даром, что исчез одним из первых. Еду хорошо прятал.

На двери — кодовый замок такого же типа, что и в пекарне. Еще раз напомним сытому читателю, что у него есть возможность открыть замок с помощью "Solve Puzzle", а мне еще придется помучиться. Вот, наконец-то головоломка решена, пожалуйста бритесь!

О! Индийская плошка. Может, тут есть какие-то остатки супа? Нет, это просто очередная археологическая находка с пояснениями. И пустые керамические изделия мне уже начали надоедать.

Когда ищешь еду, самое главное — ничего не пропустить, все обыскать! Обследование комнаты начну с правой ее части. Так... Контракт на спутниковое телевидение, фотографии на стене. А что это стоит за ширмой? Случайно не холодильник? Надо же, нет. Манекен. Рядом с ним валяются две занятные вещицы — пуговица и серебряная монета (жаль, что нет конфетки).

Ладно, проехали дальше. На столе тоже ничего интересного. Если только мигалка автоответчика, ужасно режущая глаза. Надо убрать это мерцание. Рядом с телефоном парикмахерские инструменты. Взять бы бритву, да на охоту в горы... Как назло, бритвы-то и не хватает. Кажется, я видел ее в мотеле...

Ну да ладно, все равно это была дурацкая идея, вызванная временным голодным помутнением рассудка. Сейчас голод немного притулился, и я вновь могу рассуждать более-менее здраво. Ого! Чуть не пропустил позолоченное кресло. Заметная вещь. Еще один подарок Макса. Что-то этот Макс очень щедрый. Не к добру... И — точно. На кресле еще одно пугало из тех, что охраняют bahos'ы.

Если я правильно понял, следующая головоломка связана с водой и пауками. Вода может быть только в раковине. Включу-ка я оба крана. Интересный в Cyclone водопровод. Вместо воды из крана выпадают пауки. Что там в раковине творится? Надо помочь паучку перебраться на другую сторону. Придется, куда же деваться. Плохо только, что эта головоломка от раза к разу меняет конфигурацию, а поэтому придумать решение на все случаи жизни для тебя, читатель, практически невозможно. Но вот, мне удалось переправить паука через лабиринт и в награду за любовь к братьям нашим самым меньшим мне дается bahos.

...Опять пришлось идти в каньон. Изображение паука я нашел во втором зале. Головоломку, с ним связанную, я решил довольно быстро (рис. 3). Найдя в алтаре bahos'ы подходящее местечко, я вернулся в город.



рис. 3

Думаю, что теперь — самое время нанести визит хозяйке кафе (ее зовут Pearl), тем более что у меня есть связка ключей, на которых наверняка есть и те, что от дома. Итак, открою дверь ключом, взятым из кафе. Хороший особенчик. Многоэтажный. Гостиная, спальня, кухня — все как у людей. Стоп! КУХНЯ! Может, в духовке остались какие-нибудь крошечки?! Увы, вместо жареной курицы я нашел там всего лишь дневник (конечно, где же еще лежать дневнику, как не в духовке!). Судя по цифрам на обложке, это дневник Wendy. В этой невзрачной книжечке действительно содержится много полезной информации. Кроме того, что я смог подтвердить правильность своей теории относительно цифрового кода, я еще нашел в блокноте ключ к шифру, которым составлена записка в тайнике при входе в парикмахерскую. Кстати, написано там "Lyles Symbols". "Тарелки Лайла"? Лайл действительно играл на барабанной установке. И что с этого?

Ладно, на кухне ничего съестного нет, как это ни парадоксально. Можно поискать и в других комнатах дома. Для начала зайду в спальню. Дичь! Дичь на тумбочке! Поймал! Можно потрошить...

Вот ведь незадача, это всего лишь чучело. Но в ключе у этого создания что-то оказалось. Жаль, что не орех или гриб. Шахматная фигура. Почему-то у меня возникают ассоциации с бензocolонкой. Но оставим это на потом, а сейчас продолжим наш обыск.

Искать тут вроде бы негде, кроме ящиков тумбочки. Пошарю-ка я в них. Да, негусто. Фотография, письмо от родителей одного из членов рок-группы и — ни крошки. Что ж, на этом этаже мне делать больше нечего. Спускаюсь в подвал. Ну и беспорядок! Я аккуратностью, правда, тоже не отличаюсь, но это же Я! Тут сам черт ногу сломит. Ладно, посмотрим, например, что в этом синем чемодане на полу. Да, плеер это, конечно, нужная вещь. Хоть нет ни кассеты, ни батареек, возьму его себе. А вдруг пригодится? На столике — фотография управляющего бензocolонки и его девушки.

Бр... На стене в углу висит очередное пугало и предлагается очередная головоломка. Летучая мышь должна съесть всех пауков, проходя по каждой линии только по разу (жаль, что я не летучая мышь, однако...). Вот решение головоломки (рис. 4).

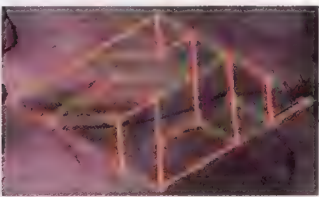


рис. 4

Теперь — обычный ритуал. Беру bahos, иду в каньон, иду в третий зал, решаю головоломку (рис. 5), нахожу нужное отверстие на алтаре и, оставив bahos в каньоне, возвращаюсь в Cyclone в поисках новых приключений, выхода из города и чего-нибудь съестного (в порядке возрастания приоритета).



рис. 5

Чуть было не забыл! Ведь в одном из видео я точно видел изображение кладбища, а еще не побывал там. Вот оно, занимающее огромную часть

города, с высокими стенами и массивными воротами. Отсюда никто не исчезает. Никогда. Эк меня на заоблачные материи потянуло...

Слева виднеется знакомая мне по клипу статуя ангела. Но в клипе у подножия памятника был цветок. Что ж, роза, взятая в кафе, идеально подходит к отверстию в постаменте. Теперь взгляну поближе на ангельские ступни. Как там пелось в песне? "Их десять, надо нажимать на них слева направо". Так я и сделаю. Вот и искомый тайник! Что это? Какая-то палка и коробка из-под CD-диска. Палку оставлю себе, тем более, что на ней вырезаны загадочные символы, а вот на обложку коробки просто посмотрю поближе и возвращу назад — нечего всякий хлам таскать. Кстати, символы на обложке те же, что и на палке... Это наводит на размышления. Но я оставлю эти размышления на будущее, а пока продолжу свою ночную прогулку по кладбищу.

Пойду-ка я дальше по этой тропинке. Разрытая могила, надо же. Значит, и отсюда люди все-таки исчезают. Вот ведь городок!

Рядом валяется какая-то бумажка. Опять плакат о пропаже брадобрея. Ладно, пойду дальше по направлению к склепу (рядом с вышкой).

(...) Чуть инфаркт не случился, даже высказался неприлично (см. скобки в начале параграфа). Ну и шуточки у этого духа! Завыл из могилы. Смешно. Ладно, постараюсь не отвлекаться на глупые розыгрыши случайных привидений.

Склеп! Единственный на всем кладбище. Поднимусь на второй этаж по лестнице. Что написано на надгробном камне? Да это же могила знакомого мне духа! Умерла в августе, 22 числа 1992 года. Что здесь еще интересного? Головоломка? Да, интересно. По-моему, я видел ее решение в кафе. У меня неплохая память, так что вспомнить не составит труда, а вот читателю может пригодиться функция flashback. Сказано — сделано.

Теперь, когда головоломка решена, можно зайти и в нижнюю, ранее закрытую часть склепа. Вот и сама могила. Что за надписи на могильной плите? Видимо, она имеет значение только для родственников погибшей. Столько труда и для чего? Маловато за такую головоломку, но, может, это местечко пригодится в будущем?

Кажется, кладбищенские приключения наконец-то уничтожили мой голод, так что теперь я могу сконцентрироваться на том, чтобы сделать все от меня зависящее, чтобы покинуть Cyclone, желательно с друзьями. Кажется, мой замаскированный противник решил, что я обязан принести все 11 bahos'ов на алтарь. Ладно, попробую сделать как он хочет — похоже, это единственное, что мне остается. На чем я остановился во время своего последнего просветления? Тарелки Лайла? Припоминаю, что все музыкальные инструменты группа хранила на складе. Посмотрим. Правда, для того, чтобы это сделать, надо для начала починить замок-головоломку.

Чтобы сделать это, надо вставить палку, найденную на кладбище, в пустующее пространство. Теперь надо выставить на замке рисунок с обложки CD. Добро пожаловать в место, где происходили репетиции будущего культового ансамбля! В правой части помещения — нечто вроде импровизированной сцены. Подойду поближе, посмотрю. Так, гитары, барабаны, тарелки... Тарелки! Раздвигаю их... Аудиокассета! Помнится, Wendy упоминала в своем дневнике о том, что им удалось записать ритуальную песнь Darkcloud'a, которой тот вызывал некоего духа. Уж не та ли это кассета? Существует простой способ проверить — взять кассету и проиграть ее на магнитофоне. Но этим я займусь попозже, если достану батарейки, а сейчас просто поставлю кассету в плеер и продолжу осмотр помещения.

Для "продолжения осмотра" зайду в небольшую комнатку рядом со "сценой". А вот это — беспорядок так беспорядок. Огромное количество аппаратуры, и вся разбита на мелкие (и не очень) части. Единственная полезная вещь валяется под столом — блокнот Оливии в сумочке. Прямо не блокнот, а альбом для рисования какой-то. Правда, единственной полезной для меня вещью ока-

залась маркировка шахматной доски, которая изображена в блокноте. Вроде бы в этой комнате делать больше нечего; bahos'ом здесь и не пахнет.

У входа на склад стоит машина. И как я ее сразу не заметил?! Может быть, мой противник забыл про нее и не стал смотреть, что там внутри. А вдруг в бардачке у нее то, что мне надо для починки моего мотоцикла?

Ну я и размечтался. Даже страшно становится. Мой противник не только проверил, что там внутри, но и посадил в машину одно из своих чучел. Значит, где-то поблизости должен быть и bahos. Посмотрим в ящиках. Вот головоломка какая-то. Надо расставить все шарики в поля, соответствующие их цветам, причем управиться в 34 хода или меньше. Привожу решение этой задачки (цифрами от 1 до 7 нумеруются горизонтальный ряд, слева направо, буквы от А до G — вертикальный ряд, снизу вверх): 6G—3G, 1F—1C, 2A—5A, 7F—7G, 7G—6G, 7B—7F, 6E—7E, 7E—7B, 2C—2D, 2D—1D, 1D—1F, 5D—5E, 5E—7E, 2B—2D, 3B—3C, 5B—2B, 2B—2A, 5F—5B, 5B—2B, 4C—4B, 3F—5F, 6F—6D, 6D—5D, 6C—6E, 3C—6C, 3D—3B, 2D—3D, 2E—2C, 4E—4F, 6E—1E, 6C—6F, 6B—6E, 6E—4E, 4B—6B, 5A—5B, 2C—6C, 2F—2C, 2C—4C, 4F—2F, 3G—3F, 1E—2E, 1C—2C, 7E—6E.

У меня в руках очередной bahos, который я достал из соседнего ящика. Позволь мне, читатель, отныне не описывать детально процесс отнесения волшебной палочки в каньон; я просто буду указывать, в каком зале я нашел головоломку и как я ее решил. Итак, я нашел головоломку в третьем зале, а решение можно увидеть на рис. 6.

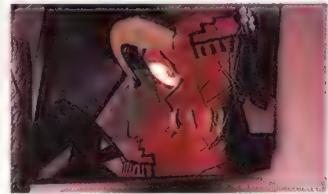


рис. 6

Неплохо было бы все-таки узнать, против кого же я сражаюсь. Может быть, мне удастся это уточнить в полицейском участке? Решено! Иду в полицейское отделение.

Как известно, самое главное в работе чиновника (даже полицейского) — это стол. Что же на столе у шерифа? Два дела о пропаже людей в корзинке для бумаг, к одному из них прилагается фотография с отпечатком ботинка подозреваемого. Двенадцатый размер. Сомневаюсь, что в городе найдутся два человека с таким размером обуви. Послушаю автоответчик. Но тут тоже ничего сверх интересного.

А что это висит на доске объявлений? "Вооружен и очень опасен". Может быть, этот уголовник и есть человек в маске? Странно, но мне такой вариант представляется маловероятным. Интересное совпадение: массовые пропажи людей начались после того, как отключили междугородний телефон... О! На столе радиостанция! Может быть, мне удастся отправить сообщение, ну-ка. Взгляну на нее поближе. Включаю... SOS, SOS. Да, легче докричаться до соседнего города, чем привести этот аппарат в порядок. Придется забыть об этом. А жаль; это избавило бы меня от многих проблем.

Рядом с радиостанцией стоит очень соблазнительно выглядящая стойка для бумаг. Вообще-то это подсудное дело, но когда речь идет о жизни и смерти, даже законопослушные граждане не выбирают жизнь. Посмотрим в ящике, где хранятся документы от G до M, протокол дорожно-транспортного происшествия. Стоп... Я точно помню, что где-то я уже видел нечто подобное... Мой сон! Тоже три машины, женский крик, водитель-женщина погибла. Только во сне эта катастрофа выглядела несколько иначе, чем это описано в отчете. Пьяна была не женщина (как записано в протоколе), а те, кто ехали на двух других машинах — "отцы города". Но это, видимо, "замолча-

ли". Почему — нетрудно догадаться. Достаточно вспомнить, что шериф требовал еще денег по телефону... А погибшая, между прочим, — Norah — та, чей дух мне так часто дает советы. Кажется, история начинает понемногу проясняться. Но кто же тогда Darkcloud? Кто-то, кто очень сильно любил Norah, так сильно, что решил отомстить... Кто бы это мог быть?

Пройду-ка я в соседнюю комнату. Белые рога на стене справа бросаются в глаза. Как-то эта голова несимметрично висит. Надо подровнять ее немного за левый рог. Здорово! Тайник в рогах. В тайнике этом оказался ключ. От чего, интересно. Да, совсем забыл посмотреть, что находится у шерифа в столе.

Надо же, все ящики, которые я могу открыть, пусты. Испробуем новонайденный ключ на этом закрытом отделении стола. Что мы имеем? Не иначе как дневник шерифа! Если судить по записям, он явно был одержим параноидальным синдромом. Взятчик, шантажист, параноик. Что еще?

Очень интересны символы в нижней части каждой страницы. Похоже на какой-то код. Вроде бы в ящичке больше нет ничего полезного. Теперь попробуем открыть дверь, ведущую в камеру предварительного заключения. Конечно, на двери кодовый замок, но ведь какие-то коды были указаны в дневнике! Явно, чтобы открыть дверь, надо ввести шифр со страницы, номер которой указан в центре наборного диска.

...Первое же, что я увидел, войдя в камеру, была шахматная фигура на столе. Надо взять ее себе в коллекцию. Что это за надпись на стене? "Здесь был Burt 6.13.97". А что же этот Burt читал? Да уж... Журнал, посвященный красному перцу. Очень увлекательное времяпрепровождение.

У подножия кровати стоит еще одна не совсем банальная для заключенного вещь — ведро с субстанцией, похожей на песок. Зачем он ему был нужен? Пока что и это придется списать в загадки. Между прочим, я еще не до конца исследовал полицейский участок. Я не посмотрел, что находится в глубине комнаты, где я вскрыл мирно висевший на стене череп. К счастью, еще не поздно исправить это досадное упущение. Что делает в полицейском участке картонный стол? Ага, я понял! Очередная головоломка Darkcloud'a. Эта игра — что-то вроде наперстков. Я раскладываю карты в том порядке, какой мне больше по душе, потом все они переворачиваются и некоторые из них быстро меняются местами, после чего я должен открыть те карты, которые мне скажет Darkcloud. Когда все карты будут правильно открыты, я получу приз. Разумеется, запомнить все перестановки совершенно нереально, поэтому я просто перерисую на бумажку расположение карт, а потом буду быстро подписывать, как карты перемещались. Дзинь... Прозвенел звонок, я выиграл и получил bahos в качестве приза. В каньоне рисунок с изображением символа этого bahos'a (что-то вроде креста) находится в первом зале. А вот как я решил саму головоломку (рис. 7).



рис. 7

Теперь можно зайти и к Burt'у. Я все откладывал этот момент, потому что он живет на отшибе, но медлить дальше неразумно. Burt явно что-то знал. Вот я перед входом... Помните, в записке к Pearl было указано, что ключ к сейфу находится под вагончиком. Проверю, действительно ли это так, не опередил ли меня кто-нибудь. Кажется, справа от входной двери железо немного неровное. А если попробовать гвоздодером? Да, лист железа отошел, а за ним оказался ящичек с ключом от сейфа в камере хранения. Ну а теперь можно посмотреть, что творится внутри невзрачного вагончика. На стене доска для дротиков с

прилепленной к ней фотографией... Что это за фотография? Надо взглянуть поближе. А это все те же "городские главы", виновные в смерти Norah. Может быть, Burt и есть Darkcloud?

Поищем еще что-нибудь, что могло бы подтвердить или опровергнуть эту версию. Кажется, в отсутствие хозяина пришло несколько писем. По крайней мере, они валяются у входной двери, делая вид, что были принесены недавно. В одном конверте — шуршащая зелень, неподалеку — чек. И два письма. Оказывается, не только полицейские в Cyclone промышляют шантажом; этим прибыльным ремеслом не зазорно заниматься и простым людям. Попробую открыть шкаф в "прихожей". Неплохая защита от вторжения непрошенных гостей вроде меня. Нет ничего хуже укусов ос (ну есть, но не очень много)! Ладно, хотя все лицо теперь болит, постараюсь не обращать на это внимания. Не знаю почему, но после осиных укусов мне опять захотелось есть. Значит пройду на кухню. Что здесь есть интересного? Пакет с продуктами! Увы, судя по дате записки, лежащей рядом, и запах, исходящему из пакета, все, что там было уже перешло за пределы второй свежести. А что в этих двух кухонных шкафах? К сожалению, ничего особо съестного, зато есть кое-что полезное: жестянка с какой-то карточкой внутри и осколок какой-то реликвии, возможно древней.

Вот незадача! Мне некуда больше класть новые предметы. Схожу-ка я на бензоколонку, чтобы оставить две шахматные фигуры на шахматной доске. Вот так. И в карманах стало попросторнее. Теперь можно возвратиться поискать еще что-нибудь интересненькое. Оказывается, Burt был еще и художником. Справа, за холодильником вход в его студию! Конечно, бросается в глаза портрет милейшей женщины. Посмотрю на него поближе. А что здесь на обратной стороне? Подпись художника? Нет, это коробок спичек (почти пустой, правда). Вряд ли Burt хранил его "на черный день", но мне эти спички нужны для использования по прямому назначению. Поэтому я оставлю коробок себе, а портрет поставлю на место. О, призрак, давненько я тебя не видел. Значит твой портрет. Burt был явно неравнодушен к Norah. Вот и мотив имеется. Одна беда — Burt был за решеткой, пока злодей разгуливал по всему городу в маске и занимался своими черными делами. Так что придется искать другого виновато-го.

А пока что я продолжу поиск информации. Рядом с портретом стоит банка с кистями. Из-под нее виднеется письмо. Я думаю, мне не повредит, если я его прочту. Содержание сводится к тому, что лучше держаться подальше от индейских священных реликвий. Боюсь, это предупреждение запоздало.

А сейчас можно еще разок посетить кафе. Не то, чтобы мне там очень понравилось (еды там не оказалось), просто в голову пришла одна идея. На одном из столиков стоит незажженная свеча. Зажгу ее при помощи спичек. Попробую провести чистой бумажкой, найденной на кухне, над огнем. Что и требовалось доказать! На бумаге проступили цифры 5559547. Это номер телефона. Попробую дозвониться до этого абонента. Кажется, я видел телефонный аппарат в кабинете Pearl. Итак, судя по тому, что мне сообщил Darkcloud (а это именно его телефонный номер), еще одна bahos'a находится "под грифоном". Судя по всему, имеется в виду рисунок на стене в номерах мотеля. Для начала проверим комнату Stewart'a (шестой номер). Нет, в этих ящиках рядом с телевизором нет bahos'a, зато я нашел еще одну шахматную фигуру. Судя по бумажке около шахматной доски на бензоколонке, всего фигур должно быть четыре, так что осталась одна. Ладно, продолжим поиски bahos'a. Если его нет в номере 6, этот жезл обязан быть в пятом. Ну надо же! Darkcloud не обманул. Действительно bahos' лежит в ящичке, прямо под грифоном. Кстати, головоломка, соответствующая bahos'у находится во втором зале каньона. Решается она так, как показано на рис. 8.



рис. 8

Так я и не осуществил свое намерение побольше узнать об индейских обычаях. Оказывается здание рядом с церковью — это библиотека и, по совместительству, городской совет. Пищу для желудка я отчаялся найти; надеюсь, поиски пищи для ума увенчаются успехом. Стеллажи, стеллажи... Попробуй-ка разберись. Для начала взгляну, что у них тут в картотеке (шкафчик слева от двери). Посмотрю, например, букву "P". Нет, в этом ящичке нет никаких данных о книгах — валяется только неизвестно как туда попавшая пешка (pawn). Документы мне, в принципе, не так уж и нужны, а вот шахматная фигура еще как пригодится. Ладно, теперь поищу книги. Начну с той секции, что справа, на возвышении. Но, прежде, чем начать поиски книг, осматриваю "музейную" часть помещения (оказывается, краеведческий музей и библиотека располагаются в Cyclone в одном здании и плавно переходят один в другой). Итак, что полезного есть в музее? Во-первых, это грубо сделанный макет города в стенде под стеклом, во-вторых, это всевозможные останки индейцев и табличка, прилагающаяся к этим останкам. Все это я подробнейшим образом рассмотрел — действительно уникальные экспонаты (конечно, кому еще нужен макет Cyclone).

Ладно, осмотр "музея" окончен. Можно переходить в "читальный зал". Я имею в виду газетные вырезки, валяющиеся на столе, на полу, одна даже висит в рамочке на стене. Ну чем не читальный зал? Что ж, еще кое-какая информация об индейцах, автомобильной катастрофе и жителях проклятого города. Не то, чтобы очень интересная, но познавательная. Теперь подойду-ка я к книжным полкам, посмотрю, что тут интересного. Так, на второй полке сверху книга "Symbols and Masks". Теперь буду знать, какой из рисунков на стенах каньона как называется. А что это за книга на четвертой полке сверху? "Strange and unusual facts...". Нет, спасибо, даже открывать не буду. Своих странных и необычных фактов вполне достаточно. Как, неужели это и есть вся библиотека?! Хотя нет, вон внизу есть два книжных шкафа, плюс еще один у стены — всего три. Поищу там. Конечно, плохо искать и не знать чего ты ищешь, но я попробую. Вот эти два шкафа, ах ты, в правом шкафу ничего не видно — тень мешает. Одна только книга в желтой обложке и выделяется. Ее то я и почитаю.

Оооо! Руки целы, ноги вроде бы тоже, голова... вроде да. А как еще себя должен чувствовать человек, на которого упал книжный шкаф. Надеюсь, это никак не отразилось на моих мыслительных способностях. Спасибо призраку, в первый раз по-настоящему помог. Не думал я, что духи могут двигать шкафы. Нет, хорошо, когда есть хоть кто-то, кто может выручить в трудную минуту. Самому, правда, площадь тоже не следует впрямь постараться быть осторожнее. А привидение-то даже отдало ту самую желтую книгу. Вон она, на полу валяется. Почитаем, что здесь такого, стоило ли это сотрясения мозга. Ну, в общем, понятно: "Мифы и легенды древней Америки". Кажется, Darkcloud хочет воспользоваться древними силами, заключенными в каньоне чтобы завоевать могущество. Для этого ему нужна моя помощь; сам он не может отнести bahos'ы к алтарю. Но мы еще посмотрим, что из этого в конце концов получится.

Но не буду отвлекаться. Доживем — увидим. Пока же можно продолжить осмотр библиотеки. Я уверен, что здесь можно найти еще много полезного. Мне кажется, что прямо напротив входа я видел дверь. Жаль, что она закрыта. Единственное, что я пока могу сделать — вставить в отверстие в дверном замке ту фигуру странной формы, что я нашел в мотеле в самом начале дня.

Стоп! Мне показалось, что в правом углу

комнаты что-то зашевелилось. Нет, только показало. А что это за стремянка? Может быть на верхней полке есть какая-нибудь интересная книга? Нет, книги не видать, зато виден луч света. Кажется, он падает из запертой комнаты. Посмотрю хотя бы через щелочку... Нет, ничего интересного не видать. Пока я не смогу открыть ту дверь, в библиотеке делать нечего.

Ну теперь, когда у меня все четыре фигуры, можно сходиться на бензопилу, разобраться с шахматами. Смысл этой головоломки в том, что бы расставить эти фигуры согласно обозначениям на их нижней части (для этого придется взглянуть на них поближе). Вообще-то я помню, как обозначаются поля в шахматах, но читатель может освежить память, вспомнив (flashback) рисунок доски в блокноте Оливи. Итак, расставляю фигуры. Белые: король — C1, конь — C2. Черные: король — A1, пешка — A2. Шах и мат, открылся запертый ящик. Возьму из него отвертку. К последней прилагается записка. Оказывается, этим инструментом надо открывать запертый ящик стола. А я то надеялся найти ключ! Но, раз можно без ключа... Конечно, ничего нужного для ремонта мотоцикла тут не оказалось. Всего лишь канистра. Возьму ее. В хозяйстве пригодится. Теперь пройду в гараж. Интересно, что с этой машиной? Надо бы посмотреть — может на ней удастся покинуть город. Приподнимем машину при помощи компрессора, того, что справа. Для начала его неплохо бы включить. И какое же давление мне выставить. Почему-то в голову приходит число 230. Вроде бы это был номер машины в видео "Know your enemy". Попробую поставить 230. Сразу это сделать мне почему-то не удается, но, так как вентиль можно вращать и вправо и влево, наконец-то я все-таки добился нужного значения. Теперь надо поднять машину. Напротив компрессора находится рычаг управления подъемником. Поверну его вправо. Да, машина действительно теперь выше, чем была. Можно посмотреть на нее снизу. К днищу автомобиля приклеен блокнот Dave. Самое ценное в этом блокноте — ключ от коробки для сбора пожертвований в церкви, приклеенный на последней странице.

Ладно, пойду грабить церковь. Но перед этим я выйду из здания и напалю канистру бензином (это можно сделать на улице, справа от входа в помещение). Данное полезное дело я осуществил, теперь можно и идти в церковь, замаливать и совершать грехи. А вот и коробка для пожертвований, прямо слева от входа. Ключ подходит. Что-то пожертвований не очень много, только какая-то бумажка с изображением некоего диска с кодом. Вроде бы, я видел подобный диск в библиотеке, на закрытой двери. Не забыть бы про это... Интересное оформление в этой церкви. Обычно на фресках изображаются добродетели, здесь же изображены грехи, причем изображены очень привлекательно. Интересно, фильмы здесь подстать фрескам? Я могу это выяснить очень простым способом, включив проектор. Так и сделаю. Меня уже даже не удивляет, как попал сюда фильм с Darkcloud'ом в "главной роли", но мне хотелось бы узнать поподробнее об этих двух священных талисманах Iapui. Но это может и подождать, а сейчас надо продолжить осмотр церкви. Вот я, пройдя в глубину зала, оказался в комнате для персонала. На полу стоят чьи-то ботинки. Посмотрю на них поближе. 12 размер! Размер обуви похитителя брадобрея! Кажется, виновный найден, но его уже постигла заслуженная кара (этот священник действительно морально разложившийся тип. Что еще можно сказать о человеке, у которого в церкви стоит аппарат, называющийся Porpcorn Devil?).

Ладно, я немного отвлекся. Теперь можно послушать сообщения на автоответчике и порыться в ящиках стола. Хм, чековая книжка. Кажется, священник регулярно платил Burt'у и шерифу. Видимо, у них были доказательства его причастности к каким-то подсудным делам (об этом говорят и сообщения Burt'a на автоответчике). Следующий ящик. Здесь лежит фигурка в форме креста. Я почти уверен, что она подойдет к одному из отверстий в запертой комнате библиотеки. Что же

в правой части стола? Чем дальше, тем интереснее... Взрывчатка. Брать ее я, конечно, не буду, но этот человек мне с каждой минутой нравится все меньше и меньше. Не так уж мне и охота наказывать виновника его исчезновения. Как, кстати, выглядит этот "святой" отец? Вон, на стене висит плакат с рекламой церковного вечера. Нетрудно догадаться, кто из этих людей — священник. Тфу, свят, свят. Взглянул направо — а там скелет. Ладно, подойду посмотреть поближе. Не часто в храме можно такое увидеть. Здесь, рядом со скелетом, оказывается, еще и головоломка. Моя цель — по порядку расположить шарики с номерами от 1 до 8. Не так легко, как кажется, но выполнимо. Можно брать очередной bahos и нести в каньон, во вторую залу. Решение соответствующей головоломки — на рис. 9.

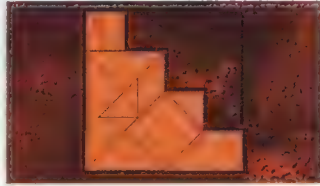


рис. 9

Время продолжать выполнение моей нелегкой задачи. Видимо, мне удастся самому вызвать друзей, если повезет. Или сгинуть здесь. Я уже достаточно долго брожу по городу; немного осталось мест, куда я еще не зашел. Магазин Phil'a — одно из таких мест. Направляюсь туда. Вот опять призрак. Просит выбрать знак моего предполагаемого противника. Я подозреваю, что знак этот — раскрытая книга (этот знак был виден поверх других в одном из видео). Я не ошибся. Теперь я знаю, что Darkcloud — это Мах, решивший отомстить за смерть жены. Теперь ее призрак просит меня отнести ему музыкальную шкатулку и оставить записку. Ладно, будет выполнено, тем более, что мне сказали, где лежит ключ от пещеры — под одним из камней при входе. Но спешка в подобных делах только мешает. В таких вещах я разбираюсь лучше, чем всякие там духи.

Раз уж я решил сначала зайти к Phil'у, я туда зайду! Окину беглым взглядом магазин (интересно, вот, где еды много, а голода уже как не бывало). Прилавки, холодильники, стол продавца. Начну, как всегда, с прослушивания сообщений, оставленных на автоответчике. Теперь можно и отойти от стола... Стоп, мне кажется, что-то блеснуло рядом с автоматом по продаже кока-колы. Так уж и быть, нагнусь и взгляну поближе. Да это 25 центов! Хотя это и не очень хорошая примета, я подберу монетку и положу ее к остальным деньгам.

Вот досада, у меня опять карманы полны всякой дряни. Придется идти в библиотеку и вставлять символ в форме креста в закрытую дверь. Ну вот я и вернулся. Быстро, не правда ли? На этот раз, перед тем как подойти к столу, надо взглянуть на бумажки, висящие на стене. Но интересное тут, по-моему, ничего нет. Все те же плакаты об исчезновении людей. Что ж, продолжу осмотр зала. Кажется, за время моего отсутствия что-то изменилось — змея уплыла. Теперь можно взглянуть поближе на золотой кружок в террариуме. Там написано 12X89#417. А если ввести этот код в кассовый аппарат? Хороший бы из меня получился взломщик сейфов. Но что же лежало в кассовом аппарате? Еще одна фигурка для двери в библиотеке. Отнесу ее сразу туда.

Но снова я вернулся в магазин! Вроде бы на столе больше нет ничего привлекающего внимание, поэтому посмотрю, что в другой части магазина. Витрина слева просто притягивает взгляд. Очень странно выглядит ее подоконник, выложенный плиткой. По-моему, третья плитка слева немного выделяется. Попробую приподнять ее. Под ней, оказался тайник, в котором лежал жетон для автомата кока-колы. "Лежал", потому что я, конечно, взял его себе. Что за напиток выдаст мне автомат? Как он работает-то? Надо опустить жетон в отверстие и нажать на одну из кнопок (почему нигде нет руководства по его использованию — провинция). Выдал он мне, правда, не напиток, а какой-то дешифратор, но это не концептуально.

От жажды я пока не умираю. В крайнем случае схожу к брадобрею, попою воды с клопами.

Что здесь еще можно найти? Пройду, пожалуй, в глубь магазина. На стене висит табличка с комментарием к очередной индейской реликвии. Может эти сведения и ценны, но не для меня. Теперь можно подойти к холодильникам. Справа от них можно открыть некий шкаф. Судя по описанию, именно в висящий здесь костюм был одет парикмахер в день своего исчезновения. А если взглянуть поближе... Конечно, здесь не хватает пуговицы. Что они с ним сделали? Ладно, отвлечемся от дурных мыслей и посмотрим, что есть у Phil'a в холодильнике. Начнем с правого отделения. Да уж. Я догадываюсь, чей это скелет. Прямо не город, а какая-то колония строгого режима — одни уголовники.

Что же тогда в левом отделении? Десять трупов? Нет, к счастью, только одна головоломка. Надо довести яйцо до дальнего отверстия. Число точек на ячейках указывает дальность "полета" яйца. Головоломку можно решить в следующей последовательности: вниз; два раза вправо; вверх; влево; два раза вправо; два раза вниз; влево; два раза вверх; вправо; вниз; влево; вправо; вниз. Вот и bahos! Головоломка находится в первом зале (рис. 10).

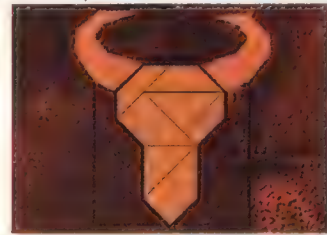


рис. 10

Посмотрю-ка я, теперь, что же Burt сдал в камеру хранения (она же сберегательная, она же ссудная касса). Замок на двери? Это несложно. В одном из клипов показывались номера 11, 12, 13. Надо набрать на диске цифры таким образом, чтобы по очереди получались эти числа, причем так, чтобы каждая цифра использовалась единожды. Делается это таким образом: 1, 2, 8; 0, 5, 7; 3, 4, 6. Добро пожаловать! Правда, это больше похоже на зашифровку, чем на камеру хранения... Огромное количество фотографий различных млекопитающих украшает стены. Надеюсь, что я не ошибся дверью. Нет, судя по сейфу в конце помещения, я попал куда надо. Только вот беспорядок здесь... не очень такая обстановка подходит для столь серьезного заведения. Какая-то газетная вырезка валяется на полу. "Коллекция серебра...", да, знаю, знаю. Наверное, парикмахер был убит именно из-за нее — не хотел оставить ее церкви.

Интересные картинки на стенах: 1 тигр, 5 гин, 4 слона, 3 косули, 5 зебры. Но картинки картинками, а такую занудную работу как прослушивание автоответчика делать надо? Надо! Сказано — сделано. А теперь можно заняться делами менее тривиальными, например взглянуть в мусорное ведро. Порванная записка. Великолепно! Разумеется, мне надо снова собрать ее (рис. 11). Оказывается,

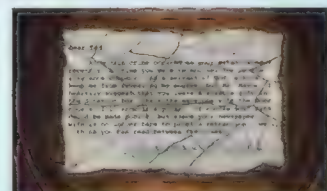


рис. 11

священник не только платил шантажистам, но и сам был таким. Была бы моя воля, уехал бы тут же из этого мерзкого городка. Но, так как на помощь позвали именно меня (да и ехать не на чем), придется доводить дело до конца. Ладно, в мусорном ведре порылись, теперь можно посмотреть, что записано на дискете, найденной в кафе.

Вот нехорошая программа, пароль спрашивает. Судя по одному из видеороликов (Spell it out)

login — lyle, а пароль — aivilo. Электронное письмо — здорово! Все вроде бы понятно, кроме фразы KOJDSGTAWULLPOBSCCKMMSTE. Это можно расшифровать при помощи декодера из автомата по продаже кока-колы. Переводится предложение как "day of her death" (день ее смерти). Действительно Мах — виновник событий, происходящих в городе. Ну а теперь, не отвлекаясь на компьютер, можно внимательно осмотреться.

Справа, на стене еще одна газетная вырезка в рамке! Невероятно. Как будто в Cyslope хобби людей — резать газеты. Посмотрим, что на этот раз. Оказывается, это спрятанный сейф. Теперь остается только открыть его. Отпечатки лап животных в качестве комбинаций. Сколько там было зверушек на картинках? Понятно, как открыть сейф. Надо ввести следующие номера (сверху вниз): 1, 5, 4, 3, 5 (по числу животных), повернуть ручку и вуаля! Что же такого важного тут хранится? Во-первых, очередная и последняя фигурка для библиотечной двери, во-вторых, письмо и в третьих, книга, содержащая шифры для еще какого-то сейфа. У меня есть карточка (из вагончика Burt'a), которая идеально подходит под эту книгу (о ней-то, наверное, и говорилось в письме).

Теперь остается найти сейф. Искать долго не пришлось. В книжке содержатся коды для массивной двери, ведущей в хранилище. На этой замке двери указано какое-то число и буква. Число — это номер страницы, буква — направление, куда должен указывать вырез на карточке (E=east=восток, W=west=запад, и т. п.). Положив таким образом карточку на книжку и выполнив вышеуказанную комбинацию, я получил цифровой код к сейфу.

Вот я и в помещении камеры хранения. Мне нужна ячейка 32 В. Нашел ее. Вставляю ключ, найденный под вагончиком Burt'a. Он подходит, но ячейка не открывается. Видимо, нужен еще один ключ.

Искать иголку в стоге сена — занятие неблагодарное, поэтому я просто перейду к следующей загадке в надежде, что ключ меня найдет сам. "Очередная загадка" находится в библиотеке. Теперь, вставив последнюю фигуру в замок, я могу открыть запертую дверь. Правда, теперь придется еще ввести код, но он указан на бумажке из церковной коробки для сбора милостыни. Вот я и в историческом месте, где некогда заседал городской совет. Судя по количеству пустых бутылок, заседания были долгие и веселые. Конечно, здесь должны быть вещи поважнее пустых бутылок. На столе, например, лежит "городской бюджет", а на полу я заметил ключ.

Подобрав его, я увидел, что второй ключ от камеры хранения нашел меня. А каким же образом мне удалось заглянуть сюда через щель? Эта щелочка должна быть где-то в районе дальней стены. Вот она, на портрете. За мной кто-то следит! Или показалось? Странно, я не слышал топота шагов... Надеюсь, что это были нервы. Ладно, теперь у меня есть ключ, и я могу попробовать открыть ячейку 32 В в камере хранения.

Да, этот ключ тоже подходит. И что же здесь такого сверхсекретного? Видеокассета и какой-то особый песок. Написано, чтобы я передал это властям штата. Да, конечно, но как до них добраться? Пойду к выходу. Слева от двери висит мозаичный рисунок. Еще одна головоломка. Надо так переворачивать мозаику, чтобы рисунок остался прежним, но стал ярче. Безобразие, bahos не дали. Какой-то молоток. Правда, я видел на столе что-то похожее на обычное пугало, которое раздает bahos'а. А если по нему молотком? Вот эта палочка-выручалочка. Головоломка же находится в третьем зале. Решается она так, как показано на рис. 12.



рис. 12

Надо сходить в мотель, просмотреть, что записано на видеокассете. Видеомagnetofон работает только в моем номере, поэтому туда и пойду смотреть кино. Вот вам и неопровержимые доказательства того, что все члены городского совета — преступники. "Преднамеренное убийство, совершенное группой лиц по предварительному сговору" — на электрический стул бы потянуло. А все из-за 30 сарбярников... Плохо только, что эти доказательства некому предъявить. Да и обвинять уже некого.

Теперь схожу в регистратуру, куплю батарейки в автомате. Они как раз стоят \$ 2.75. Их можно в магнитофон, и послушать, что же все-таки записано на кассете. Видимо, какая-то ритуальная песня. Я плохо в них разбираюсь.

Зато я хорошо разбираюсь в приключениях и чувствую, что мое близится к завершению. Осталось всего лишь две bahos-палки и два места, где я еще не был. Я выбираю поход в шахту. Лифт, правда, не хочет работать по причине отсутствия топлива. Но не зря я все-таки таскал с собой канистру с бензином. Пригодилась. Вот я перелил бензин, включаю рубильник... Лифт работает, можно начинать катания. Но что это? Bahos! Стоит себе незаметно в углу кабины. Надо взять. Головоломка к этому железу находится в первом зале. Решение — на рис. 13.



рис. 13

Но мне ведь так и не удалось спуститься в шахту, так что после водружения предпоследней bahos на алтарь, я решил продолжить подземное путешествие. Снова я в кабине лифта, на этот раз еду вниз. Лифт остановился. Пора выходить. Кажется, слева — единственный вход в шахту (отмечен буквой E). Спускаюсь по лестнице, прохожу вперед, через проход S. Я дошел до какой-то братской могилы. Такое количество скелетов! Но к моему приключению эта находка отношения почти не имеет. Теперь я пойду чуть правее, и через правый проход W. Еще один проход, помеченный W. Что я нашел! Факел! У меня есть одна очень интересная идея по поводу его использования.

Зайду-ка я еще разок в вагончик Burt'a. Зажигаю факел оставшейся спичкой. Теперь с его помощью можно избавиться от ос в шкафу. На дне шкафа лежит головоломка. Она мне кажется довольно простой. Надо сделать так, чтобы все кубики были повернуты другой стороной ко мне, а пустое место оставалось там же, где оно сейчас. Эта головоломка решена, последний bahos у меня в руках. Вот я уже нашел головоломку, соответствующую железу. Она находится в первом зале. Осталось ее решить, но и это не проблема (рис. 14). Вот я уже у алтаря. Последний bahos на месте.



рис. 14

Дух, вещающий из-под земли (уже второй дух, попрошу заметить) требует спеть ему песню. Какие уж тут песни, когда второй день во рту маковой росинки не было, поэтому ткнуть включенным магнитофоном в том направлении, откуда раздается голос — очень хорошая идея.

Господин дух соизволил дать дополнительное задание — найти части lanui. Ладно, сейчас найду. Логично было бы искать их в пещере у Мах'а. Так я и поступлю. Ворота закрыты, но привидение Norah ведь подсказало мне, что ключ надо искать под одним из камней у входа. Видимо, оно имело в виду небольшой светлый камушек. Ключ оказался даже не под ним, а в самом камне. Первые

врата открыты; осталось вскрыть кодовый замок.

В письме на дискете говорилось, что замок может быть открыт при помощи даты смерти Norah. Не думаю, что Мах так прост, что оставил код в виде обычной даты. Лучше я попробую ввести дату "наоборот", т. е., Norah умерла 8.22.1992. Попробую набрать на замке число 2991228. Сработало! Вот оно, логово злодея. Что за книги стоят на полке справа? Кашины, мифология, массовый гипноз, редактирование видео — одним словом, джентльменский набор начинающего Darkcloud'a.

Теперь пройду в "кабинет" Мах'а. Что тут у него? Фотографии его и жены, записка о ее смерти, изрезанная ножом фотография членов городского совета — настоящих виновников аварии, два диплома о высшем образовании и осколки всяких индейских реликвий. К сожалению, того, что мне надо среди них нет. Теперь можно выполнить просьбу привидения. Поставлю музыкальную шкатулку вот сюда, рядом с компьютером. Как она смотрится с близкого расстояния? Отлично! Теперь оставлю сообщение на компьютере. Надо бы сообщить духу, что я в точности выполнил ее просьбу. Пойду на кладбище. А где еще с ней можно увидеться? Вот и привидение. В разговоре оно упомянуло мавзолей. Видимо, имеется в виду нижняя часть склепа, которую я открыл довольно давно. Вон он, ключ, валяется на полу, справа. Здесь явно был Darkcloud, а этот ключ — от второй комнаты в пещере. Возьму его — и в пещеру.

Дверь со скрипом отворилась, я зашел в комнату и спустился по лестнице. Кажется, вся эта комната посвящена Norah. Становится действительно жаль этого несчастного, но злодей он все-таки и есть злодей. Как это ни печально, я обязан буду с ним рассчитаться. А пока посмотрю, что тут на столе. Все, связанное с ней... А вот эта половина lanui, оказывается, была подарена Мах'ом своей жене на день рождения. Жаль, но мне придется взять эту половину. Теперь то я вижу, что часть, найденная у Burt'a — подделка. Вот настоящая реликвия.

Потороплюсь в каньон. Великолепно! Darkcloud разозлился и преградил мне вход к алтарю. Правда, дух сказал, что есть обходной путь... Придется снова спускаться в шахту. Иду так же, как шел, когда обнаружил факел. В том же отсеке, что и тогда, справа от одного из входов — железная лестница. Надо по ней забраться. Вагонетка с панелью управления. Дух говорил, что надо набрать "star, spider, breath, raincloud". Благодаря книге "Symbols and masks" я могу вспомнить, какими символами обозначается то или иное слово. Куда-то я приехал. Уже хорошо, что трос не оборвался. По расщелинам и заброшенным шахтам, медленно, но верно продвигаюсь дальше, к алтарю. Вот и он.

Здесь я начал немного волноваться, потому что чувствовал, что от того, как я сейчас поступлю, будет зависеть судьба человечества (для читателя это означает: "СОХРАНИТЕ ИГРУ — возможно несколько вариантов концовок"). Я снова проиграл магнитофонную запись перед местом, откуда доносился голос духа. Следуя его указаниям, я засыпал цветной орнамент на полу песком. Вдруг появился Darkcloud. Он просит отдать ему мою половину lanui. Я уже почти решился на это, почти поверил в его искренность и правоту, но тут в наш спор вмешалась Norah. Только после их разговора я понял, как низко опустился Мах ради мести. Тогда я положил на алтарь фальшивую часть, а когда Darkcloud нагнулся, заменил ее на настоящую половину. Мир больше не видел злодея. Добро, как обычно, восторжествовало.

Ну вот, собственно, и все. Мои друзья были спасены, их группа заняла третье место в местных рейтингах, а я... Я неделю сидел на бульоне, а теперь, полностью оправившись от перенесенных потрясений... конечно же, готовлюсь к новым!

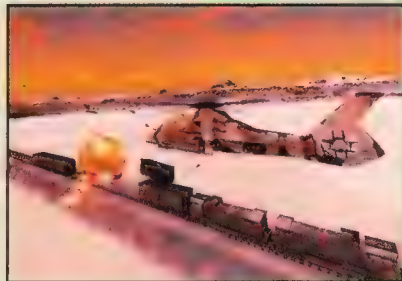
Со слов незадавшегося

Героя и Почетного Спасителя Человечества записал

Николай Коротов

Comanche 3

Во время полета нажмите **Г**, требующийся для ведения радио-переговоров. Введите **COWZ** и нажмите **Enter**. Все противники замрут на 25-30 секунд.



Darklight Conflict

Во время игры зажмите **TAB** и нажмите **PgUp**. Отпустите обе клавиши и нажмите **P**. В нижней части экрана появится надпись **Cheat Enabled**. В результате этой манипуляции вы стали неуязвимым.

Last Rites

В командной строке можно применять следующие параметры:

LR /LEV /MUS /MSN /SKIP /NOMUSIC /VGA /SKIP – пропуск второстепенных экранов при загрузке уровня

/LEV – позволяет начать игру с любого уровня (но с оружием и здоровьем как для первого уровня). Команду для запуска игры нужно выдавать в следующем виде (где **xx** – номер миссии): **LR /LEV LEVELS\MISSxx**

При этом брифинг и цель предстоящей миссии будут проведены также для уровня 1. Сохранение игры и загрузка сохраненных ранее игр также работают. В случае, если вам пришлось выходить из игры, для возможности загрузить игру, сохраненной в режиме применения читов, нужно опять запустить игру с параметрами. Ниже приведена таблица соответствия уровней (всего их одиннадцать):

LEVELS\MISS01	Уровень 1
LEVELS\MISS07	Уровень 2
LEVELS\MISS04	Уровень 3
LEVELS\MISS05	Уровень 4
LEVELS\MISS06	Уровень 5
LEVELS\MISS08	Уровень 6
LEVELS\MISS09	Уровень 7
LEVELS\MISS10	Уровень 8
LEVELS\MISS11	Уровень 9
LEVELS\MISS12	Уровень 10
LEVELS\MISS13	Уровень 11



M.D.K.

Нажмите **F1** для вызова экрана помощи. Введите код и нажмите **Esc** или **Enter** для возврата в игру. Коды можно использовать только один раз для каждого уровня. В некоторых случаях коды могут не сработать, так как существует

достаточно много разных версий MDK.

Для "незалапанной" североамериканской версии

MAKEMEFULL – здоровье

MASTERBLASTER – повышение мощности для **Gatt**

TWISTANDSHOUT – повышение мощности для **Twister**

Twister

BIGGRENADE – самонаводящаяся снайперская граната

486WILLBESLOW – позволяет играть на 486-х процессорах

Для европейской версии

HEALME – здоровье

INEEDABIGGUN – повышение мощности для **Gatt**

TORNADOAWAY – повышение мощности для **Twister**

HOLOKURTISFUN – повышение мощности для **Dummy**

486OKBYME – позволяет играть на 486-х процессорах

Pandemonium

Специальные коды

AOIMFPIJ – огонь

AOEMDPIJ – лед

AOIMHPIJ –

уменьшитель



Коды уровней

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. OMAAEBIA | 10. ANICBAJE |
| 2. NAABEBAI | 11. LOCACMGI |
| 3. ENAIKBI | 12. KACACIIM |
| 4. PEIABBA | 13. OAIAIDL |
| 5. KFCACICE | 14. ELIAODC |
| 6. AFICBAIM | 15. OEIAIELJ |
| 7. NGIABJJ | 16. OGIAJEEB |
| 8. EHIAKAC | 17. AHMCBCMD |
| 9. NIABKB | 18. AJECBDEF |

POD



Во время заезда введите следующие коды

LABEL – для прописывания под каждой машиной имени водителя

RETRO – для получения заднего обзора

GARAG – ремонт автомобиля

MAP – показать карту; нажмите **F9**, чтобы узнать количество соперников

The Settlers 2

Введите **THUNDER** – вы получите возможность строить любые сооружения. После появления восклицательного знака – нажмите **Alt-F7** для открытия карты.





Жанр: Логика + аркада

Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Windows 95

Статья была снята из номера по причине нехватки территории. Номер пошел в доредактуру — мы добавили 32 страницы площади — и теперь Gubble, к великой радости Геймера и большей части редакции, таки появляется в "Навигаторе"! Воистину, у всякой @\$% медали есть своя обратная сторона...

Гл.ред.

Почувствуйте себя Габблом

Gubble D. Gleep (он же Габбл) спал. Он любил спать. Спать было здорово. Габбл нередко соревновался с друзьями на предмет того, кто сможет про-спать дольше, и всегда побеждал, — хотя бы потому, что всех будило его громкое сопение. Однажды, когда Габбл вкушал удовольствие от непродолжительной дневной дремы, он неожиданно был пробужден оглушительным грохо-

том. Габбл выглянул из окна как раз вовремя, чтобы увидеть недружелюбного вида летающую тарелку (она же НЛО в обывательском миропонимании), зависшую в опасной близости от его домика. В следующее мгновение произошло НЕЧТО, и Габбл оказался распыленным на мельчайшие частички своих компонентов и втянут вовнутрь тарелки.

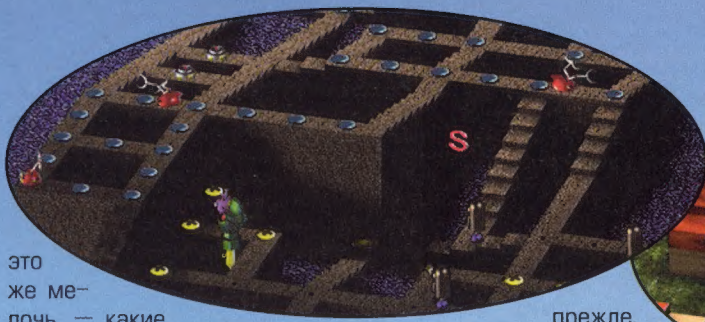
...Представьте себе Чебурашку. Полагаю, это — то вам без труда удастся. Теперь добавьте к его образу дыры в ушах (происки крокодила Гены?..). Далее посадите его в люльку, наподобие обрезанного в верхней части кокона. Так, теперь в воображении своем уберите с Чебурашки шерсть и покрасьте получившееся существо в фиолетовый цвет. Примите также во внимание круглые любопытно-наивные глаза и... И вы получите Габбла. Та-ким, каков он есть.

...Когда Габбл снова открыл глаза, своего дома он уже не увидел. Габблу это не понравилось. Хотя, собствен-

но говоря, в некоторой степени он был рад уже одному тому, что все еще может открывать глаза, поскольку предполагал, что был распылен на мельчайшие частички своих компонентов. Но все же... Габблу нравился его домик. Он также любил смотреть на соседские домики, которых опять же сейчас не было поблизости. В том месте, где оказался Габбл, вообще не было ничего знакомого. Зато присутствовало немало вещей, которые ему совсем даже и не хотелось бы видеть. Габблу вовсе не улыбалось лицезреть грязный пол, который был под ним. Ему вовсе не улыбалось глядеть в странные треугольные окна, открывавшиеся в пустоту. И более всего другого ему вовсе не улыбалось видеть лицо робота, который вот уже с минуту как пытался привлечь его внимание. Это не было лицо, которое хотелось видеть. Оно состояло из блоков. Оно было металлическим. И у него не было ушей. (По этому поводу Габбл, отличавшийся обширными, просторными ушами, был особенно расстроен.)

...Состоящие из переплетений дорожек и миниатюрных лестничек уровни заполнены огромным количеством гаек, шурупов, гвоздей и прочего подобного. Задача Габбла — вывинчивать названные гайки, шурупы и гвозди (и прочее подобное) с помощью соответствующих предметов слесарного происхождения: отверток, гвоздодеров и т.д. Дело это осложняется наличием разнообразнейших противников, начиная от тупо переставляющих ноги двуногих табуретоподобных механизмов и заканчивая пушками, обстреливающими Габбла самонаводящимися ядрами. Уровней (другое название "зимботы") — сто четыре, плюс несметное число призовых. Первые уровни кажутся Габблу (то есть вам) несложными и легкопроходимыми. Правда, возможность сохраниться (как же без этого?) предоставляется только после прохождения нескольких уровней (от двух до пяти), но





это же ме-
лочь, — какие сложности!... Начиная с десятого уровня Габбл (то есть вы) понимает, что первоначальный оптимизм был несколько преждевременен. А к пятидесятому вы (то есть уже не Габбл) лихорадочно жмете на пробел (позволяет приподняться на некоем энергетическом луче и дать снаряду пролететь под вами) и отчаянно стучите по курсорным стрелкам, проклиная все на свете и в первую очередь никому не известную компанию Actual Entertainment, которая сподобилась создать столь потрясающую, уникальную, оригинальную и непроходимо сложную логическую аркаду (либо аркадную логику — как больше нравится) — Gubble.

...В ходе краткого диалога робот объяснил Габблу: "Мы хотим, чтобы ты сделал следующее. Ты должен спуститься на зимботы планеты Реннигар и развинтить их." Заметив, что Габбл несколько сбит с толку, робот добавил: "Они были закручены, загвожены и прочим образом заклепаны космическими пиратами".

Последовало неловкая пауза.

...Подходя к 104-му уровню (то бишь "зимботу"), вы уже не помните себя, а в ушах мерным ритмом церковного колокола грохочет незатейливая и прикольная заглавная мелодия Gubble. И когда за несколько часов вы проходите последний уровень (то бишь "зимбот"), то чувствуете себя также, как и вся редакция "Навигатора" после тестирования игры. То есть полными Габблами.

...Внезапно вновь раздался тот самый ужасный шум, и Габбл вторично ощутил себя распыленным на мельчайшие частички своих компонентов. И

прежде, чем свет перед ним померк, он услышал последнее напутствие робота: "Удачи, тебе не придется спать на этой планете." И когда Габбл снова открыл глаза, первое, что он увидел, были три мерзкого вида шестеренки, катившиеся прямо на него.

...Оказавшись на проклепанных зимботах в окружении габблоненавистнических механизмов, мистер Gubble D. Gleer должен спасти себя. Ему предстоит преодолеть тучу головоломных препятствий. И в конце он, если вы до того не сойдете с ума окончательно, вернется домой. Только там он наконец-то сможет всласть выспаться.

О габблизации проклепанных зимботов Реннигара

Gubble появился не сейчас — в конце девяносто шестого. Однако так получилось, что по первому времени игра прошла мимо нашего внимания. Что это, real-time стратегия? 3D action? Может быть, квест, или RPG, или авиамотороботосимулятор? Ах, логика! Да еще и с аркадной примесью... Да и, к тому же, дебютный проект едва образовавшейся компании. Правда известно, что ее сформировали три ветерана компьютерно-игрового толка, ну так мало ли таковых в наше время!..

В общем, взглянули мы на релиз Gubble, его не запуская, да и отложили в сторону. А потом откуда-то возник Геймер, до того решивший пройтись с ре-

визией по раскидан-

дак — ции ком-
пакт-диск с де-
мо-версиями. Надо сказать, в тот день мы впервые сподобились видеть Геймера в столь обалдевшем состоянии. Он был покрыт фиолетовыми пятнами, ушасть, не в меру глазасть и издавал высокочастотные шумы, которые печати не подлежат по определению. Нечто плана "Иихрись!" и "Ауеаввийя!!!".

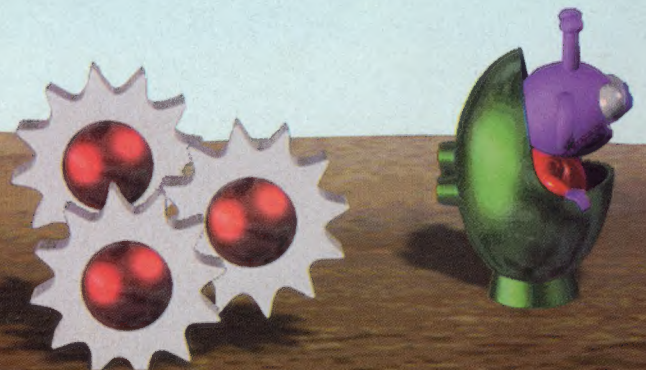
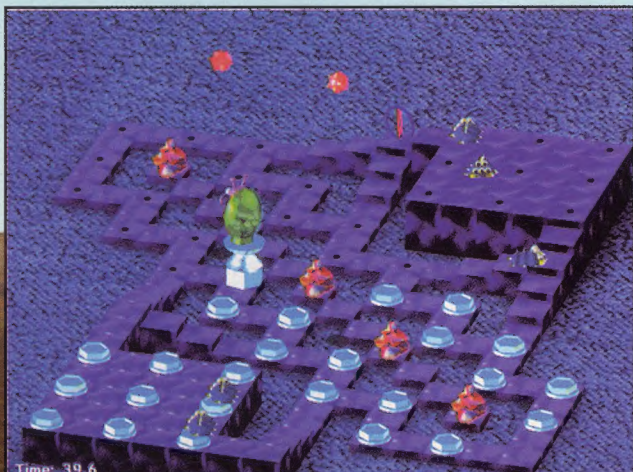


Как вскоре выяснилось, причиной усилившейся нестабильности его психического состояния была демо-версия Gubble. Возгоревшись любопытством по поводу того, что же могло произойти на Геймера столь невыразимое впечатление, мы дружно сели и запустили демо-версию. Потом срочно раздобыли полную.

Так начинался процесс габблизации редакции "Навигатора".

...Нееет! Не сейчас! Я был так близок! Я не хочу проходить этот этап в восемнадцатый раз!!!!

...Что, за 59 секунд? Как?? А я смог



CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS

Для демо-версии

На стартовом экране наберите **GUBBLE**. Если слышите смех Gubble D. Gleep, значит, вы все выполнили правильно.

С карты:

- F3** — Убирать с карты все блоки
- F9** — Переключение между картами

Во время игры:

- F8** — Неуничтожимость (для версий 1.1 и новее)
- F9** — Закончить уровень
- +** — Ускорение (на ваш же собственный риск)
- *** — Замедление

Для полной версии

На стартовом экране наберите **GUBBLEDSCHEAT**. Если слышите смех Gubble D. Gleep, значит, вы все выполнили правильно.

На карте:

- F3** — Убрать все блоки с карты
- F9** — Переключение между картами

На стартовом круге карты:

- PageUp** — Переход на следующий уровень
- PageDown** — Возвращение на предыдущий уровень
- Home** — Вперед на 10 уровней
- PageDown** — Назад на 10 уровней

Во время игры:

- F8** — Неубиваемость вплоть до повторного нажатия F8
- F9** — Закончить уровень
- +** — Ускорение
- *** — Замедление

CHEATS ● CHEATS ● CHEATS ● CHEATS

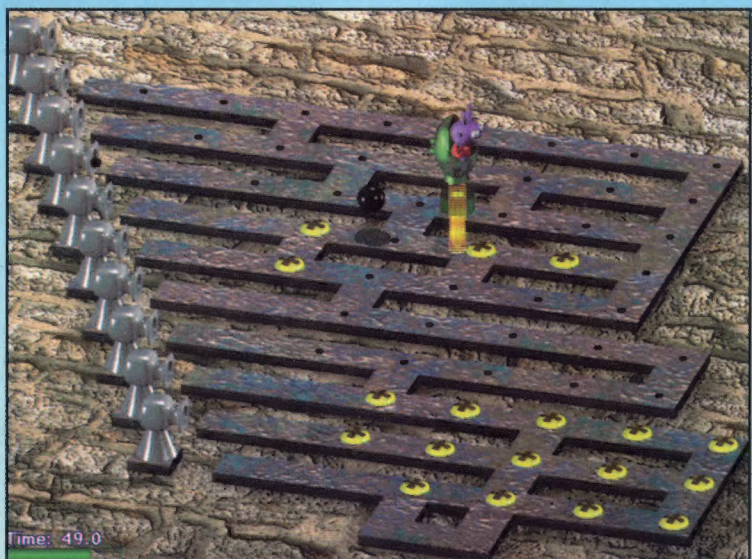
всего за 61???!!!!...

...— Что делать с этой пушкой? Она постоянно стреляет и не пропускает мою бензопилу к тому блоку!! Люди, молю, спасайте! — Сами сидим, отстань, меня сейчас переедет... Ладно, уже переехали, чего там у тебя?...

Игровой процесс. Затягивает как ничто другое. По мере прохождения сложность возрастает неимоверно, от аркады остается мало, логика поднимается до максимума. Игра бросает тебе все больший вызов, не ответить на который ты не можешь.

Графика. Идеально соответствующая духу игрушки. Великолепные заранее отрендеренные объекты. Правда, по причине своей "заранее-отрендеренности" по мере удаления и приближения названные объекты никак не масштабируются, но это не столь критично.

Звук и музыка. Создавались одним и тем же человеком. Каким методом записаны звуковые дорожки — неизве-



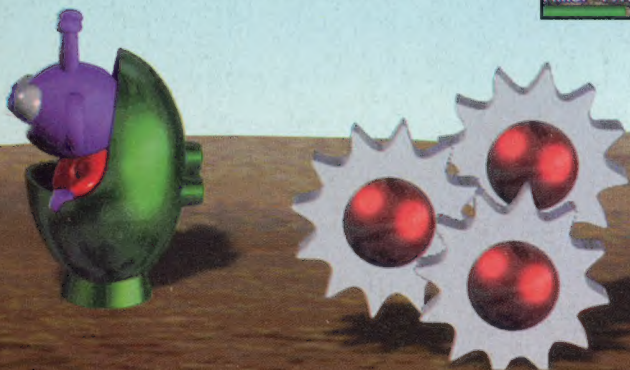
стно. Воспроизвести восклицания Габбла пыталась вся редакция. Смог только Геймер, и то фальшиво. А по поводу музыки достаточно сказать, что midi-файл с заглавной композицией игры грохочет в редакции не переставая с утра до вечера.

Ценность для жанра. По классу — игра уровня Digger (кто не знает, даем сравнение — Twigger имеет с ним много общего) на современном техническом уровне. Простейший по своей идее, Gubble уникален в своем роде и претендует то, чтобы быть причисленным к непреходящей классике. Чего, впрочем, не произойдет по одной-единственной причине: неизвестность Actual Entertainment.

Общий рейтинг как заключение. Gubble трудно отыскать в продаже. Но если вам это удастся, то не исключено, что — читайте заголовок первого раздела статьи.

На том и заканчиваем — сейчас грохочет названный ранее саунд-трек из Gubble и мы не можем строчить текст дальше, так как уже не слышим, чего пишем. Ищите, находите и играйте. Эта игра способна сотворить с вами то, что сотворили когда-то с миром Tetris и Digger.

Геймер и прочая редакция



Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение редакции	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	8.4
Время освоения: от 0 до 0.1 часа	
Знание английского: не требуется	

COMPACT
disc
DIGITAL VIDEO

VIDEO CD

VIDEO CD

Ваше НОВОЕ VIDEO

- Hi-Fi стерео звук
- цифровое видео
- компактность и долговечность
- универсальный формат

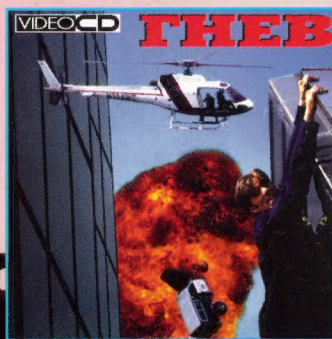
MULTIMEDIA SERVICE совместно с **WEST VIDEO** представляет:



фантастический боевик
в главной роли:
Джек Скалиа



ужасы
в ролях: **Майкл Гросс, Хилари Суонк**



боевик
в главной роли:
Гэри Дэниелс



боевик
в ролях: **Джефф Уинкот, Бриджит Нильсен**

... и еще более 200 наименований отечественных и зарубежных фильмов на VIDEO CD

Компьютеры Вашего дома от MULTIMEDIA SERVICE – это: высокое качество, совместимость и доступность по цене!

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ:



Advanced Gravis: Ultra Sound P&P (Pro)
Turtle Beach: TBS 2000; Tropez Plus; Pinnacle
Yamaha: SW-20 PC; DB-50XG; SW-60XG
Creative: AWE 32 P&P; AWE 64 P&P
ESS: ESS 1868 P&P (16 bit, Stereo)

CD ROM и CDR системы:



CD ROM (IDE): Panasonic, Hitachi, Pioneer
CDR: Yamaha: CDR-400C, CDR-400T, CDE-400T (4x, 6x; SCSI-2)
Philips: CDD 2600 (2x/6x; SCSI-2)



CPU: Intel Pentium 100-200 МГц
Системная плата: Intel Triton 2 HX
Память: MICRON; TI
HDD: QUANTUM; SEAGATE; WD Caviar
SVGA: MATROX; TSENG LABS (ET 6000); S3
CD ROM: PANASONIC; HITACHI
Мониторы: HITACHI; SAMSUNG; DAEWOO
Акустика: YAMAHA Media Technology Division

МОНИТОРЫ:



HITACHI: 15" 0.28 NI LR CM 1587-15MVX
17" 0.25 NI LR CM 1721MVX-PRO2
SAMSUNG: 14" Sync Master 3NE NI LR (MPR II)
15" Sync Master NI LR (MPR II) GLI

ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ:



MATROX: Matrox Mistique 2-8 Mb SGRAM
Matrox Millennium 2-8 Mb VRAM
S3: S3 VIRGE 3D 2Mb
S3 Trio 64 Vt, 2Mb; Hard MPEG Player



MIDI
клавиатуры
FATAR:

FATAR: Studio 610; Studio 610 Plus; StudioLogic 161 (NEW); StudioLogic 760 (NEW); StudioLogic 880 (NEW); StudioLogic 900; StudioLogic 1100 (NEW); StudioLogic 2001 (NEW)

Акустические системы YAMAHA.



YST-MSW10 YST-M5 YST-M15 YST-M20DSP



Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации Москвы.
Гибкая система скидок, низкие оптовые цены,
рекламная поддержка постоянных партнеров.
Москва, ул. Велозаводская, д. 4, тел/факс: (095) 275-2431, 275-6701
E-mail: mmserv@postman.ru, WWW-page: <http://www.postman.ru/~mmserv>

Diablo
Settlers II
Gene Wars
Privateer II
Heroes Of Might and Magic II

подробное описание
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

...и все лучшие
игры 1997 года
теперь будут
продаваться
с подробными
оригинальными
описаниями
на русском языке,
дополняющими
вложенную
английскую
документацию.

Hot!



ELECTROTECH
multimedia

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ - ЭНЦИКЛОПЕДИИ - ОБРАЗОВАНИЕ - ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ - ВИДЕО CD